december '93 / januari '94

f 7,95

64

MSX

COMPUTER & CLUB MAGAZINE

Extra bij het diskabonnement

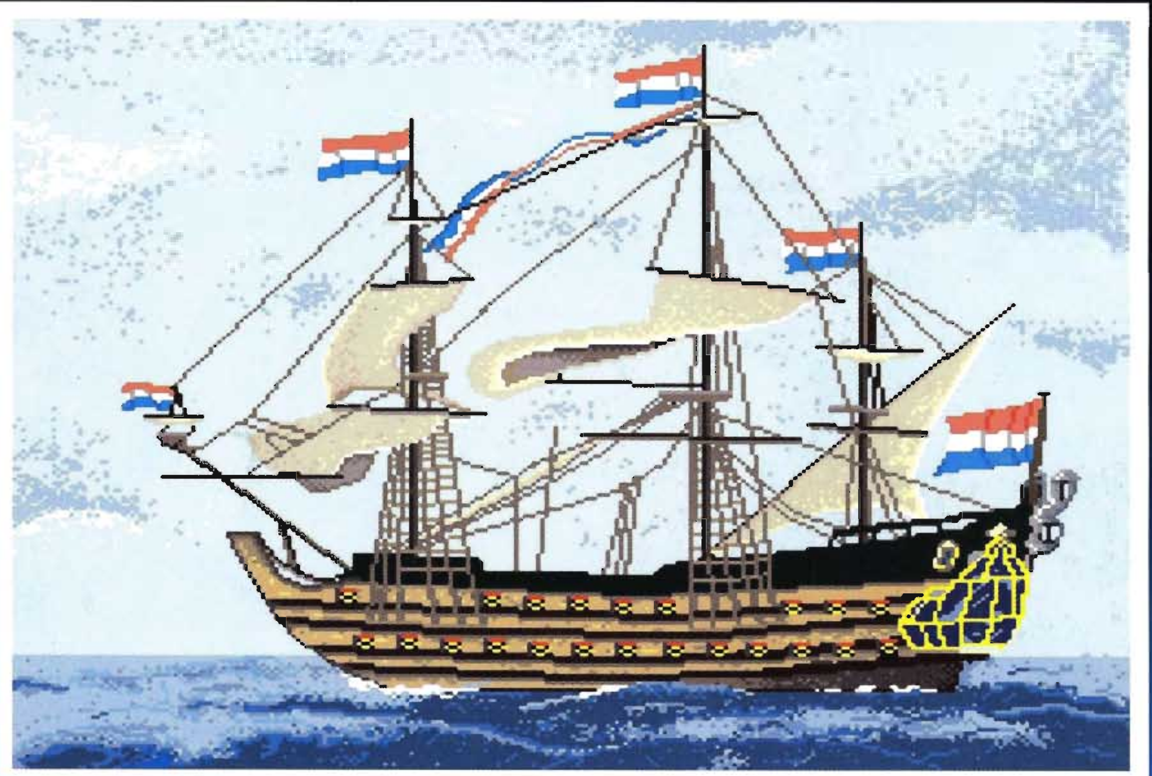
ANSI.TSR
3x = scheepsrecht

Damocles Promo

BBS Wereld:
de SVN-BBS lijst

en

Brisk



CURSUS
Dynamic Publisher
Muis in ML
BBS Wereld
Fonts tekenen
Velden ontwerpen voor Brisk in Brisk
Modelbanen

LEZERSSERVICE

EX-LIBRIS WEDSTRIJD

MEGA GUIDE

SOFTWARETESTS
MSXView Engels
MPZ Assembler
Big Eddi
Moonblaster MIDI replayer
Columbus
Etiketten
Psycho Ball
Brisk
Quinch
Biblio
XGU 2
MSX2-Base
126 in 1 Cartridge

ACTUALITEIT
De Maiskoek
Databus
Post
Diskmagazines

KERSTVERTELLING

WAMMES' KOLOM

ARTGALLERY

NOORDER BAKEN

Programma's bij de vleet!

MSX Club Magazine kende het al jaren: het disk-abonnement. En nu kunnen alle MCCM lezers daar ook van profiteren!
Bij elk nummer van MCCM een diskette, boordevol handige programma's, demo's, plaatjes en wat al niet. En in de praktijk zijn dat eigenlijk altijd twee diskettes, want naast de disk die we zelf samenstellen steken we een diskette van bijvoorbeeld een club, die een fraaie demo wil verspreiden. Uren MSX-plezier extra bij elk nummer van MCCM!
Die diskettes zijn alleen voor de disk-abonnees. Blad en diskettes worden in één keer verzonden. Voor de kosten hoeft u het echt niet te laten: amper vijf gulden per disk. Zonder bijkomende verzendkosten, zonder iedere keer opnieuw te moeten bestellen.

Profiteer van de voordelen die MCCM u kan bieden: neem het disk-abonnement erbij.



Disk-abonnement erbij?

Rechtsboven op uw verzend-etiket staat hoeveel nummers u nog tegoed heeft, zoek het bijbehorende bedrag op in de tabel hiernaast.
Als u binnen drie weken na ontvangst van dit blad uw geld overmaakt op giro 6172391, ten name van Aktu Publications BV te Amsterdam – voor België bankrekening 172-1306052-21 van de Rabobank Antwerpen, ook ten name van Aktu Publications BV te Amsterdam – krijgt u het komende nummer al compleet met diskettes. Vermeldt wel even uw abonneenummer bij uw betaling, linksboven op de bovenste regel van het etiket.
Geen etiket meer? Bel onze abonnementen-administratie, bereikbaar op telefoonnummer 020-6390050, iedere maandag, woensdag en vrijdag tussen 13.00 en 15.00 uur. We zoeken dan meteen uw abonnee-nummer en het te betalen bedrag voor u op.

Aantal MCCM's tegoed	Kosten van het disk-abonnement
8	*f* 89,- / Bfr 1620
7	*f* 78,- / Bfr 1420
6	*f* 67,- / Bfr 1220
5	*f* 56,- / Bfr 1020
4	*f* 45,- / Bfr 820
3	*f* 34,- / Bfr 620
2	*f* 23,- / Bfr 420
1	*f* 12,- / Bfr 220

Als het aantal bladen dat u tegoed heeft op 0 staat, dan ontvangt u binnenkort een accept-giro of betalingsverzoek voor de verlenging van uw gewone abonnement in de bus. Op die accept kunt u zelf het bedrag invullen, om desgewenst het disk-abonnement erbij te nemen.

Beste Lezer,

64

Dit is mijn laatste voorwoord. Nee niet schrikken, ik stop echt nog niet, ik bedoel dat ik nog nooit zo dicht tegen de drukker aan heb gezeten met het schrijven van het voorwoord. Normaal was deze tekst al een week eerder geproduceerd maar door de drukte die de dagen van de HCC meebrachten zorgde er voor dat ik tegen deadline drie dagen kwijtraakte. Is Murphy ook nog steeds moe en gaat alles nu eens zoals wij dat wensen, dan krijgt u het magazine keurig op tijd binnen.

Op de HCC waren aan antal bijzonderheden te melden. Naast een verloren vrijdagavond—later thuis en vrijwel geen bezoekers—toch nog vrijveel aanloop aan onze stand met regelmatig twee rijen dik publiek. Onze uitgever heeft echter nog twee bladen in zijn portefeuille en beide hadden iets bijzonders in petto. Modem Magazine beleefde er zijn introductie met een eerste uitgave voor één gulden en PC-Active had de Nederlandse primeur van een blad met CD-ROM. Normaal wordt bij PC-Active een disk geleverd, zoals wij dat bij MCCM (maar dan wel twee!) ook doen. Voor MSX'ers niet van belang denkt u? Jawel, want op deze CD-ROM staat een heuse MSX1-emulator. Zodat u, als u dat wil, ook op een PC MSX programma's kunt draaien. Alleen... vanwege copyrights staat de inhoud van de MSX1-ROM's niet op de schijf. U zult die met een meegeleverd programma zelf uit de MSX1 moeten halen. Weggedaan voor een MSX2. Jammer. Wij zullen van onze kant ook eens kijken of daar iets aan te doen is. Er wordt trouwens op meerdere fronten ook gewerkt aan een MSX2-emulator op PC. Tip: bewaar uw ROM-inhoud voor later.

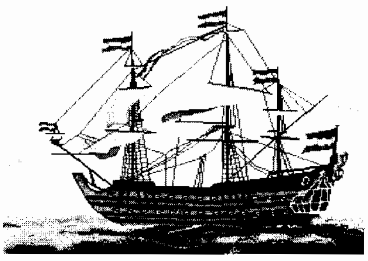
Dit voorwoord gaat er langzaamaan uitzien als een rubriek DATABUS omdat het blad weer overvol is. En we moeten bepaalde zaken toch ergens noemen. Twee recensies uit nummer 63 riepen reacties op. In het geval van MSX2BASE was dat voor ons reden om er gelijk in dit nummer op terug te komen. In het andere geval, Eurosets, hebben we er in de postrubriek wat begeleidend commentaar aan besteed. Bij Brisk bleek op het laatste moment dat je bij velden ontwerpen beter niet begint met bewaren. Als je het toch doet zie je wat rommel in beeld, geen paniek, gewoon een tiental keer backspace en een naam intikken en probleem is weg. Of eerst laden kiezen en zonder naam in te tikken gelijk return geven. De buffer is dan leeg en je kunt probleemloos gaan bewaren.

In deze uitgave veel recensies en daarom moesten veel andere leuke zaken (weer) sneuvelen. Uitstel is geen afstel en een buffervoorraad is prettig voor een door ziekte geplaagde redactie. De cursussen moesten vooral veel inleveren vandaar dat dit ons het uitgelezen tijdstip leek om de cursus van Dick van Vlodrop eens mee te geven op het diskabonnement. Maak er een aparte, eventueel enkelzijdige, schijf van zodat u de cursus dan in porties tot u kunt nemen. De cursus is een perfecte compensatie voor het ontbrekend cursusmateriaal deze uitgave.

U leest op de pagina met de inhoud van het diskabonnement hoe u dat moet doen. Bij deze cursus moet namelijk MSX-DOS er bij gezet worden en hoe Dick dat de gebruiker uitlegt is een schoolvoorbeeld van hoe zo iets gedaan moet worden. Ook bij Brisk moet eerst MSX-DOS erbij gezet worden en Erik doet niet voor Dick onder door waarschuwing op de onvolmaakte schijf en uitleg in het magazine.

Spelen en studeren maar.

Frank H. Druijff



Boot staat beschreven in de ArtGallery. De opbouwserie staat op het diskabonnement. Het is de tweede keer dat Erik Deppe met een tekening van hem de voorpagina haalt. Proficiat!

Colofon

Het MSX Computer & Club Magazine, kortweg MCCM, is eind 1992 ontstaan uit een fusie van het MSX Computer Magazine en het MSX Club Magazine.

ISSN 0925.9082

Uitgever	Hoofdredacteur
Aktu Publications b.v.	Frank H. Druijff
Postbus 2545	's-Gravendijkwal 5a
1000 CM Amsterdam	3021 EA Rotterdam
tel.: 020 – 6242636	tel.: 010 – 4254275
fax.: 020 – 6240189	fax.: 010 – 4768876

Redactie

Erik van Bilsen, David Boelee, Stefan Boer, Dennis Bolk, Jan Braamhorst, Eddy Brouwer, Bert Daemen, Falco Dam, Erik Deppe, Adriaan van Doorn, Ronald Egas, Ruud Gosens, Marc Hofland, Ron Holst, Ben Kagenaar, Loek van Kooten, Martijn van der Kooij, Patriek Lesparre, Jan van der Meer, Lies Muller, Herman Post, John van Poelgeest, Tom Renirie, Marco Soijer, Dick van Vlodrop, Ries Vriend, Edwin Weijdema, Ivo Wubbels

Redactionele ondersteuning

Techniek Robbert Wethmar

Column Wammes Witkop

Cartoons Ronald Maher, Eddy Aarts, Martine Bloem

Acquisitie Robert Lie (niet voor maiskorrels) tel.: 020 – 6249969

Produktie

Zetwerk Ruparo – Amsterdam
Color techniek BV – Amsterdam

Druk Tijl Offset – Zwolle

Distributie Beta Press/van Ditmar – Gilze tel.: 01615 – 7800

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan en wordt automatisch verlengd, tenzij zes weken voor vervaldatum schriftelijk is opgezegd. Een abonnement van acht nummers kost *f* 60,– / 1200 Bfr. Een diskabonnement bestaat uit acht maal magazine en bijbehorende diskettesen en kost 149,– / 3000 Bfr. Voor vragen aangaande abonnementen kunt u ons bereiken op maandag, woensdag en vrijdag van 13.00 tot 15.00 u op telefoonnummer 020 - 6390050.

Bestellingen

Zie hiervoor de pagina LezersService.

Advertenties

Voor de rubriek **maiskorrels** zie aldaar.

Inzenden materiaal

Vermeld bij elke inzending op het redactieadres duidelijk uw naam, adres en telefoonnummer. De redactie ontvangt graag materiaal voor gebruik in het magazine of bij het diskabonnement. Er wordt vanuitgegaan dat ingestuurd materiaal oorspronkelijk werk is van de inzender tenzij die inzender duidelijk vermeldt dat dit niet zo is. Materiaal ter recensie wordt eveneens graag ontvangen. Vermeld **duidelijk** dat het om recensiemateriaal gaat en geef aan waar en hoe de lezers het materiaal kunnen verkrijgen. Zonder afspraak daarover vantevoren gaat de redactie er vanuit, dat het ingezonden materiaal niet teruggestuurd of betaald hoeft te worden.

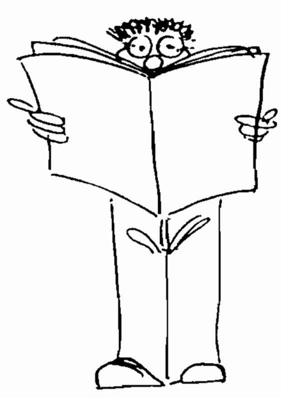
Vraagbaak & Telecommunicatie

Zie voor vraagbaak de rubriek Noorder baken van Jan van der Meer en voor telecommunicatie de rubriek BBS-wereld van Ruud Gosens.

Cursus



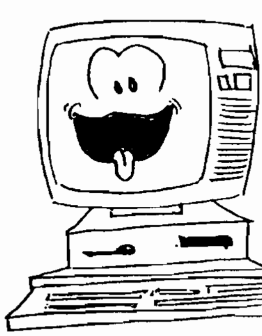
Actueel



64

Testen

Diversen

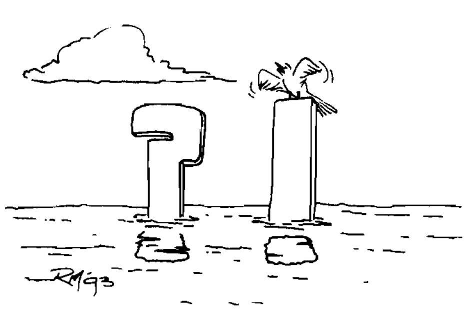


advertenties

Noorder baken

Jan van der Meer helpt

Zo'n tien jaar MSX, wat ligt dan meer voor de hand om wat met dit getal te spelen. De toetsenbordmatrix gaat tot rij tien en ook een conversie van binair naar decimaal kan uiteraard niet zonder. Als klap op de vuurpijl een primeurtje. Dit in de vorm van VAR.TSR van Ries 'TED' Vriend...



Het lijkt wel of de duvel (met dat biertje weet ik trouwens wèl raad) ermee speelt. Zetduiveltjes en andere onverklaarbare zaken spelen ons parten. Zo kwam onder andere de TSR jANSI incompleet op de schijf, en nu hoor ik net dat het in MCCM #63 wéér niet gelukt is. Als je dit leest staat 'ie erop hoor!

Modemend MSX was MCCM reeds lang voor (onder andere BBS Waterland, tel 02990-40202) en heeft doorgaans de goede versie (Sysops check even a.j.b.). Velen hebben dus reeds de goede file. Maar vervelend, zeg maar gerust klote, is het wel voor wie geen modem heeft. Het programma van Robbert bijvoorbeeld is zeker de moeite van het bekijken waard en maakt je gelijk verslingerd aan [j]ANSI.

Maar goed, we pakken MCCM #62 en zetten rechtsboven op pagina 8 even <8 achter `TIME`. Bovenaan pagina 9 van #63 staat dan nog een loze `'DEC A'` in de commentaarregel. Da's dus code waaraan het label `CLKLUS` vooraf moet gaan. Geen al te boze geluiden gelukkig, maar wel zijn onze gemeende excuses hier meen ik op zijn plaats.

jANSI

Robbert Wethmar zei in zijn artikel over jANSI (MCCM 62pagina 8–9) dat een uitgebreide introductie alleen gegeven werd in de handleiding van jANSI. Die dientengevolge absoluut noodzakelijk is om goed met jANSI om te gaan. Ik wil echter toch even verwijzen naar het artikel in MCM 51 bladzijde50 Heb je die niet is het nummer nog na te bestellen. Het lijkt me trouwens goed om nu de extensies nog eens even officieel vast te leggen:

naam.ANS
Een ook op de PC leesbare ANSI–file
naam.JNS
File welke **ook** gebruik maakt van specifieke jANSI–codes

Scantabel

In grote lijnen komt de geplaatste tabel in onze vorige uitgave overeen met de MSX'en welke in Nederland, België en in het algemeen gebruikelijk zijn. Het is best handig om die tabel (bladzijde 8) er even bij te nemen. De gegeven tabel behelst de Engelse MSX1-versie. Deze is iets anders soms: bit 5 van rij 2 bijvoorbeeld is op mijn Philips NMS 8255 niet het pond-teken maar de, zéér handige, 'dode toets'.

Hot key[s]

Het is mogelijk om via de BIOS–routine `SNSMAT (#0141)`, of zelf rechtstreeks via poort–adressering, na te gaan wat, welke toets dus, is ingedrukt. Maar waarom zou je moeite doen voor iets wat al prima door de interrupt–routine wordt verzorgd? Mits je niet al te exotische combinatie's gebruikt is het herkennen van *hot key*(–combinatie)'s met `PEEK(s)` aan de hand van deze tabel het comfortabelst.

SEEKEY.BAS

Nait zoes'n;weet je nog? In kader 1 staat dan ook een programaatje waarmee hoop ik één en ander wat duidelijker wordt. Het geeft aan welke rij veranderd wordt plus dat je de kolommen (bits) te zien krijgt. Een bit wordt 0 als de bijbehorende toets is ingedrukt. Je zult zien dat 'hogerhand' in het grijze kader van MCCM #63 gelijk had waar het die drie lege plekken in rij 9 betreft. Me dunkt zijn die vakjes echter niet zomaar leeg. Waar het rij 9 en 10 betreft lijkt me voorzichtigheid geboden...

LISTING

```
10 NK=&HFBE5 'NewKey           153
20 FOR I=NK TO NK+10            77
30 P=PEEK(I)                   145
40 IF P=255 THEN 100           234
50 PRINT "waarde rij ";        201
60 PRINT USING "##";I-NK;       34
70 PRINT " is ";                78
80 GOSUB 130                   111
90 PRINT P$                     23
100 FOR J=1 TO 2                68
110 NEXT J,I                    35
120 GOTO 20                    202
130 P$=BIN$(P)                  33
140 P$="0000000"+P$            211
150 P$=RIGHT$(P$,8)            136
160 RETURN                     199
```

SEEKEY.BAS

Het scannen van de TBB gebeurt, zoals gezegd, volledig automatisch via de interrupt. De resultaten ervan worden in `NEWKEY` t/m `NEWKEY+10` weggezet. SEEKEY.BAS doet niks anders dan kijken of een byte uit `#FBE5(=NEWKEY)` en verder ongelijk aan &HFF is en geeft dat dan weer. Al met al een leuk en informatief speeltje.

ML-LISTING

```
; Print getal in HL als ASCII ('geleend' van Albert Siersema)

HLTAB   DEFW    10000,1000,100,10,1,0

PRTHL   LD      IX,HLTAB        ;BEGIN 'AFTREK-TABEL'
        LD      E,1             ;VLAG - 1 BETEKENT NOG VOOR GETAL
        LD      A,H             ;ALS [HL] IS 0 DAN '0' AFDRUKKEN EN TERUG
        OR      L
        JR      NZ,HLNO
        LD      A,"0"
        RST #18
        RET

HLNO    PUSH    HL              ;ANDERS 'AFTREK-GETAL' OPHALEN
LS1     LD      C,(IX+0)
        LD  B,(IX+1)
        INC     IX
        INC     IX
        LD      A,B             ;0 IS EINDE TABEL - KLAAR
        OR      C
        JR      NZ,NKHL
        POP     HL
        RET

NKHL    XOR     A               ;AFTREKKEN TOT CARRY
LS2     INC     A
        SBC     HL,BC
        JR      NC,LS2

        ADD     HL,BC           ;EEN TE LAAG - ER WEER BIJ OPTELLEN
        ADD     A,47            ;TEL 47 BIJ [A] OP OM ASCII-GETAL TE KRIJGEN
        CP      48
        JR      NZ,PRTC
        DEC     E               ;ALS NIET ZERO DAN WAS E0 (1)
        INC     E               ;-NOG VOOR GETAL, DUS 0 NIET PRINTEN
        JR      NZ,LS1
PRTC    RST #18
        LD      E,0             ;(NIET MEER VOOR GETAL)
        JR      LS1
```

PRTHL1.GEN

Nummers

De nummers onder de karakters zijn handig bij gebruik van de hooks HKEYC (combinatie-aanslagen) en HKEYA (enkelvoudige aanslagen), waarvan je al een voorbeeld met SHIFT.GEN in de vorige MCCM zag. Het staat je vrij me over deze hooks te bellen of schrijven. In deze rubriek ga ik er voorlopig niet verder op in.

HL -> decimaal

Hoe krijg ik een binair getal, zoals bijvoorbeeld registerpaar HL decimaal? Een vraag waar elke ML-programmeur vroeg of laat tegenaan loopt. Het allereerste telefoontje welke ik ooit als redacteur kreeg was van Roel Koops en handelde hier min of meer over. Al stotterend ging ik destijds echt compleet de mist in. Gelukkig heb ik dat later goed kunnen maken. Sindsdien dook deze vraag echter regelmatig in verschillende vormen op; reden genoeg voor mij om er eens diep in te duiken.

Interessant

Boeiend is dat je hier voor het probleem komt te staan of je een routine kiest die je begrijpt (PRTHL1.GEN hierboven) of een, weliswaar professionele (zoals PRTHL2.GEN op de volgende pagina), waar je de ballen van snapt. Lastig: ga maar eens na hoe vaak je BIOS-routines als CLS, CHPUT, BEEP etcetera gebruikt.

Stelde ik hier een vraag? Zo ja dan slaat mijn antwoord terug naar de kop van deze alinea. Dan denk ik, dat hoe verder je bent in ML, je puur uit nieuwsgierigheid, meer naar het laatste zult neigen. Bij het maken van het programma jANSI.TSR (emulatie van screen 0 met kleur in screen 7) hadden ik noch Ries bijvoorbeeld een keus: snelheid had hier zo'n hoge prioriteit, dat het gebruik van BIOS-routines uit den boze was. ROM-sneupen dus... Pfff!

Terug naar HL

Maar goed, we willen HL dus naar decimaal omzetten. Moet dat rechtstreeks naar het scherm dan is de, ongedocumenteerde, Math-Pack-routine #3412 de gemakkelijkste oplossing. Laten we daar eens een inter-slotcall aan wagen:

```
LD      HL,#FFFF
LD      IX,#3412
LD      IY,(#FCC1-1)
CALL    #1C
EI              ; !!!
RET
```

Als alles goed gaat verschijnt keurig 65535 op je scherm.

ML-LISTING

```
; plaatst HL als decimaal getal zonder teken in DECSTR
; gepikt uit PB.TSR van Ries Vriend
; heb zelf alleen de 32-bits versie, al snap ik er eerlijk
; gezegd geen moer meer van, maar ja, werken doet 'ie wel !

FULPRT  LD      DE,DECSTR           ; VUL (DECSTR...) met nullen
        LD      B,6
        XOR     A
DC1     LD      (DE),A
        INC     DE
        DJNZ    DC1
DC2     XOR     A
        LD      E,A
        LD      B,16                ; 16 bits
DC3     RL      L
        RL      H
        RL      E
        LD      A,E
        SUB     10
        CCF
        JR      NC,DC4
        LD      E,A
DC4     DJNZ    DC3
        RL      L
        RL      H
        LD      A,E
        ADD     A,"0"
        PUSH    HL
        LD      HL,DECSTR+3
        LD      DE,DECSTR+4
        LD      BC,4
        LDDR
        LD      (DECSTR),A
        POP     HL
        LD      A,H
        OR      L
        JR      NZ,DC2
        RET

DECSTR  DS       6
```

PRTHL2.GEN

Iteratief

Iteratief betekent iets als 'zich herhalend'. Een iteratief algoritme wordt ook wel eens licht schimpend botte bijlwerk genoemd. In de source van PRTHL1.GEN wordt de decimale waarde van HL gevonden door het herhaaldelijk aftrekken van steeds kleinere tientallen. Het leuke aan dit stukje source is dat het principe te begrijpen is: je kunt 't gebruiken in de wetenschap dat je het zelf ook had kunnen bedenken. Prima argument vind ik en ik heb deze routine in het verleden dan ook vaak gebruikt.

De snelste

Uit de routine in PRTHL2.GEN heb ik wat schuttingwoorden uit het commentaar moeten halen om de source voor plaatsing geschikt te maken. Dit stukje code simuleert als het ware een staartdeling, wat vooral bij grotere getallen een enorme tijdwinst oplevert. Het boek MACHINETAAL Z80 van Vonk en Doppenberg werpt wat licht op tafel, maar pittig blijft 'ie.

VAR.TSR

Dat ik Ries 'TED' Vriend middenin een James Bond-film belde zal zeker hebben meegespeeld; feit is dat ik 't voor elkaar heb. En hoe! Bij de presentatie van WOORD.BAS had ik 'm al aangekondigd (pagina 7 MCCM 59) als de randomfile-killer, mogelijk ietsje overdreven maar zeker niet al te veel. En eindelijk is de VAR.TSR er dan, en ook gelijk nog eventjes als PD...

Met VAR kun je variabelen (strings en getallen) in de mapper-pages laten opslaan. En of dat verschil maakt? De foutmeldingen 'Out of string space' en 'Subscript out of range' zouden wel eens tot het verleden kunnen gaan behoren! Helaas is de handleiding nog in 't Engels, maar aan een vertaling wordt gewerkt. Stefan Boer en/of ik zullen zeker nog op dit MemMan-wondertje terugkomen. Ben je de Engelse taal behoorlijk machtig dan kun je al gelijk aan de slag: De files VAR.TSR en VARMAN.TXT staan op de disk.

Jan van der Meer

Rensumaheerd 16
9736 AA Groningen
Tel. 050-417266

❑

Noorder baken

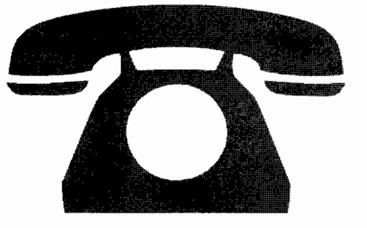
Deze rubriek wil programmeurs in BASIC, machinetaal (ML) en jANSI de helpende hand bieden. Dit d.m.v. tips, het uitdiepen van interessante zaken of domweg het laten zien van een leerzame source/listing. Wat ik bespreek gebeurt op basis van lezersvragen. Stuur je vragen in met een **voldoende** gefrankeerde retour-enveloppe bijgesloten. Ook briefkaarten met suggesties, op- en aanmerkingen zijn welkom.

In principe kun je me elke avond en in het weekend bellen. Moet een trap op dus kan het zo'n zes rinkels duren voordat ik, buiten adem, opneem. Neem ik niet binnen acht keer op dan ben ik er niet. Probeer het in dat geval een dagje later nog eens.

Jan

❑

Ries Vriend heeft toegezegd de werking van zijn routine de volgende uitgave uit te leggen.



050-417266

MSXView Engels

turboR GT goes english

MSXView is tot nu toe onbesproken gebleven in de MCCM. De reden hiervoor is te zoeken in de overvloed aan Japans. Maar nu is er een oplossing voor dat probleem! Verplichte kost voor turboR GT bezitters.

Het belangrijkste gedeelte van MSXView zit ingebakken in de ROM van de FS-A1GT, maar is ook als cartridge verkrijgbaar voor de oude FS-A1ST. De rest van MSXView werkt gewoon vanaf diskette.

In het kort bespreek ik hier de verschillende onderdelen van MSXView. Met VSHELL kun je andere programma's opstarten en allerlei DOS–commando's uitvoeren. Ook is VSHELL de 'basis' van View. Als je View opstart kom je vanzelf in VSHELL. Je kunt dan de andere onderdelen van View laden: ViewTED, ViewDRAW, ViewPAINT, PageLINK, PageEDIT en PageVIEW. De laatste drie zijn samen het PageBOOK SYSTEM. Hiermee kun je interactieve handleidingen maken. Met PageEDIT maak je plaatjes, die je dan met PageLINK kunt koppelen. PageVIEW is tenslotte bedoeld om het resultaat te bekijken.

ViewPAINT is een Desk Top Publishing programma. ViewTED is het Japanse broertje van TED. Voor ons Europeanen is dit een vrij onhandig programma; omdat het grafisch is, werkt het vrij traag. ViewDRAW is grotendeels hetzelfde als ViewPAINT, maar werkt vectorgeoriënteerd. Dat wil zeggen dat niet de pixels (het VRAM) worden bewaard, maar de manier waarop het verkregen is. Bij het tekenen van een cirkel (een 'window') worden de grootte en de coördinaten bewaard. Als je op een object klikt, kun je het vergroten, verplaatsen of van vorm veranderen. Als je een aantal windows over elkaar hebt getekend, kun je de onderste wegnemen en die ergens anders plaatsen. Alle windows worden dan weer opnieuw getekend. Het is logisch dat het zo erg traag wordt, maar de voordelen ervan wegen daar zeker tegenop. PageEDIT werkt net zo, maar dan in kleur.

De patch

Eerst was View alleen te gebruiken na flink wat gepruts met alle functies, of een studie Japans. Als je daar geen zin in had, liet je View links liggen. En dat is toch jammer. Daarom heeft MGF een Engelse versie van MSXView gemaakt.

Ook het gedeelte van MSXView dat op de ROMdisk staat, is vertaald. Dit moet dan eerst van disk naar RAMdisk worden gekopieerd. Dit vertraagt het gebruik natuurlijk aanzienlijk. Maar als je in het bezit bent van een harddisk is het veel gemakkelijker. Dan kan alles op harddisk en werkt het perfect!

Application disk

Op deze diskette staan een paar handige programma's voor MSXView. Met de Icon Creator kun je zelf ikonen aanmaken voor VSHELL, zodat bijvoorbeeld ook de extensie .PMA ondersteund wordt. Met een ander programma kun je stempels van Dynamic Publisher converteren naar het View-formaat en vice versa.

GT Book is de Nederlandse vertaling van de Japanse interactieve handleiding op disk. Othello is een van MSX-FAN afkomstig speeltje. Het is gemaakt in MSX-C v1.2 en de source wordt meegeleverd, dus de C–wizzards onder ons zijn hiermee misschien in staat zelf View–programma's te maken!
Wat het verschil is tussen Application disk 1.1 en 2.0 is mij onbekend.

Nederlandse handleiding

Deze bevat gewoon een korte uitleg van de commando's in de diverse menu's. Van een echte handleiding is dus geen sprake. Het wordt ook gewoon geleverd op een aantal aan elkaar geniete A4'tjes. Met de Engelse View heb je deze handleiding helemaal niet nodig, want het wijst zich vanzelf.

Conclusie

MSXView is een zeer uitgebreid pakket, maar is in het Japans niet goed bruikbaar zonder er veel tijd in te steken. De patchdisk is daarom een aanrader voor mensen die MSXView willen gebruiken. De handleiding en de application disk zijn niet echt handig, maar wel leuk om te hebben.

Kasper Souren

❑

Bestelinformatie:
Handleiding: *f* 10,-
Application disk 1.1: *f* 10,-
Application disk 2.0: *f* 15,-
Alles samen: *f* 30,-
MGF p/a Jan van Valburg
Frans van Mierisstr. 60
8932 KV Leeuwarden
Tel. 058-135557

MPZ Assembler

Z80 ml maken op de PC

Zonder enige aankondiging verscheen van Jaccon Bastiaansen een assembler die machinetaal voor de Z80 produceert. Op zich is dat niets nieuws, maar dit programma staat in twee varianten op disk: een MSX- en een PC-versie.

Het idee ligt voor de hand: nu steeds meer mensen naast hun MSX thuis over een PC beschikken, kan deze ingezet worden voor karweitjes die veel tijd kosten. De meeste PC's kunnen bepaalde taken nu eenmaal sneller verrichten dan welke MSX dan ook. Dat het daarbij niet altijd hoeft te blijven bij tekstverwerking of spreadsheet-berekeningen bewijst dit programma: de snelheid van de personal computer wordt gebruikt ten dienste van nieuwe MSX-programma's. Een typisch voorbeeld van een langdurig karweitje is namelijk het assembleren: het vertalen van voor de programmeur leesbare assembleertaal in zuivere machinetaal. Deze assembler is een raszuivere Z80 assembler; MPZ is de eerste, die we voor de PC onder ogen kregen.

De vorm

Het pakket bestaat uit een keurig verzorgde handleiding, 33 bladzijden in een ringetje en een dubbelzijdige 3.5" diskette. Het gevolg hiervan is, dat de koper de beschikking dient te hebben over een dergelijke diskdrive in zijn computer(s). Voor een PC is dit tegenwoordig bijna een vanzelfsprekendheid, maar MSX'en met een enkelzijdige drive zijn nog overal in gebruik. Een standaard Philips VG-8235 zal bijvoorbeeld niet met deze diskette overweg kunnen. Een enkelzijdige disk biedt geen oplossing, omdat die weer niet door een PC gelezen kan worden. Ook met twee diskettes gaan werken brengt geen redding, omdat de geassembleerde programma's toch ook tussen de twee computers getransporteerd zullen moeten worden en daarvoor dan toch één en dezelfde diskette noodzakelijk is. Dit pakket is dus alleen bruikbaar voor mensen met een MSX met dubbelzijdige diskdrive of zij die alsnog zo'n drive inbouwen.

De diskette bevat vier bestanden: de twee versies van MPZ en de twee files waaruit MSX-DOS bestaat. Weliswaar kan de schijf hierdoor direct in de MSX gebruikt worden—er is geen losse DOS-diskette nodig—maar de genoemde bestanden zijn wel auteursrechtelijk beschermd en het is daarom dan ook niet toegestaan ze aan derden te leveren. Laten we het er op houden dat de maker zich in zijn enthousiasme voor een gebruikersvriendelijk pakket heeft vergist en dit snel zal herstellen.

De inhoud

Belangrijker dan de vorm is de inhoud. Wat dat betreft bevat het pakket niets meer of minder dan de naam belooft: een assembler. Helaas houdt het daar mee op: het is geen macro-assembler, het pakket bevat geen debugger, editor of linker en er kan geen verplaatsbare (relocatable) code geproduceerd worden (.REL-files). MPZ (**M**SX **P**C **Z**80) bevat dan ook geen geïntegreerde ontwikkelingsomgeving, maar bestaat alleen uit een command line assembler. Het voordeel hiervan is uiteraard, dat de assembler vanuit een batchfile aan te roepen en zo te combineren is met een willekeurige editor en debugger.

MPZ is een two-pass assembler, wat inhoudt, dat het programma de broncode twee keer helemaal doorloopt. De eerste keer wordt van iedere instructie de lengte bepaald en krijgen alle labels hun waarde. Tijdens de tweede pass wordt vervolgens daadwerkelijk de machinetaal aangemaakt, waarbij alle labels ingevuld worden.

Tussen de MSX- en de PC-versie zijn er nauwelijks verschillen. Op de MSX kan de assembler, zodra hij een fout vindt, automatisch de editor TED met de betrokken brontekst inladen. De PC-versie kan daarentegen maximaal vierduizend labels opslaan, terwijl er met een MSX slechts ruimte is voor vierhonderd. Helaas is het binnen de MSX-versie niet mogelijk bij bestandsnamen een directory-pad op te geven. De assembler kan weliswaar eenvoudig op een MSX-harddisk worden gezet, maar er moet dan wel altijd binnen de actieve directory worden gewerkt.

Ook R800-instructies

Hoewel de 'Z' in de naam van het programma voor 'Z80' staat, omvat de assembler meer dan alleen Z80-opcodes. Ook de nieuwe R800-instructies van de Turbo-R worden ondersteund, zodat MPZ voor elke soort MSX-computer geschikt is.

Wat kan...

Bijzonder prettig is, dat met MPZ, behalve alle officiële Z80- en R800-instructies, ook ongedocumenteerde opcodes kunnen worden vertaald. Zo worden instructies voor de losse bytes van de indexregisters ondersteund en krijgt de programmeur de beschikking ➡

Info MPZ: tel. 04780-42097
Bestellen MPZ:
Maak *f* 35,- over op bankrekening 15.93.15.204 van de Rabobank in Ysselsteyn (Lb) t.n.v. Jaccon Bastiaansen o.v.v MPZ en uw naam en adres.

over een logische shift links (SLL). Het is dus niet meer nodig deze instructies met de hand te assembleren en als losse bytes in de broncode op te nemen.

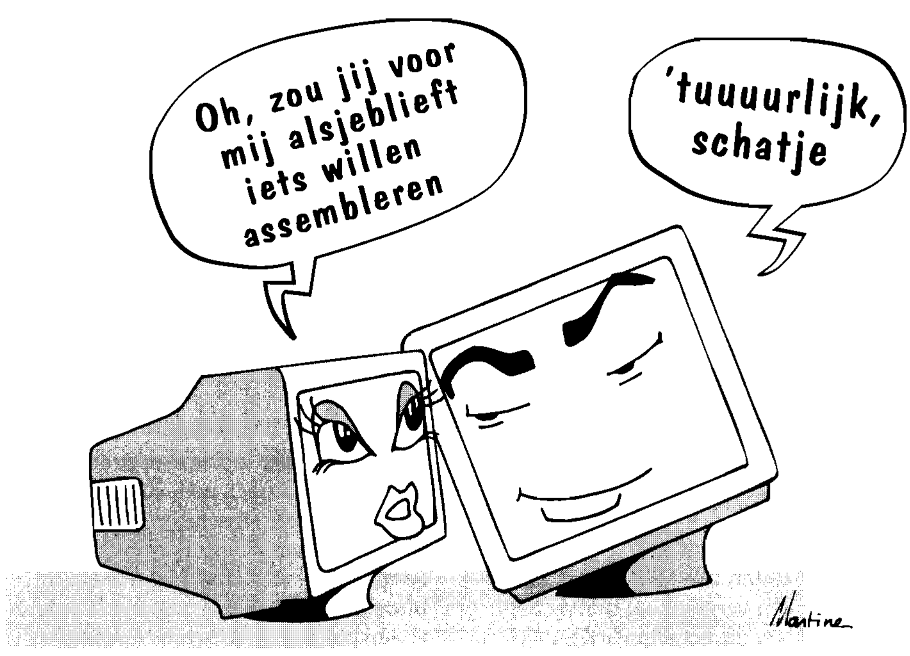
Via include kan tijdens het assembleren de assembleertaal uit een willekeurig bestand in de huidige broncode worden gevoegd. Op deze manier is het dus mogelijk veelgebruikte routines en/of labeldefinities in aparte bestanden te zetten en telkens mee te assembleren. De include–opdrachten kunnen genest worden, zodat een geïncludeerde file zelf ook weer een file kan invoegen.

Alle gebruikte labels kunnen door MPZ in een symbolenbestand (.SYM) geplaatst worden. Voor de gebruiker, die in het bezit is van een symbolische debugger—bijvoorbeeld PMON uit DevPac80 of SBUG2—, betekent dit, dat tijdens het bekijken van het programma in de gedisassembleerde listing, de oorspronkelijke labels weer verschijnen. Ten opzichte van de gebruikelijke brij aan getallen houdt dit een grote verbetering in.

Door middel van de origin–directive (ORG) is het mogelijk een stuk code te laten assembleren, alsof het op een bepaalde, door de programmeur gekozen, plaats in het geheugen staat. Ondanks de krachtige mogelijkheden hiervan, treffen we hier de enige fout in MPZ aan. Indien de regel waarin de origin–directive staat eveneens een label bevat, krijgt dit de waarde van het adres dat door de ORG wordt ingesteld. Het is bij assemblers echter gebruikelijk, dat de directive pas vanaf de volgende regel werkzaam is, dus dat het label gewoon de waarde van vóór de ORG krijgt toegekend.

...en wat niet kan

Zoals gezegd zijn de verdere mogelijkheden van de assembler beperkt. De geproduceerde machinetaalprogramma's zijn kant–en–klare .COM–files die onder DOS uitgevoerd moeten worden. Het is niet mogelijk automatisch .BIN–files te laten aanmaken, die onder BASIC geladen kunnen worden. Weliswaar is dit eenvoudig zelf te verzorgen door de gewenste header–bytes in de source op te nemen en het verkregen programma van de extensie .BIN te (laten) voorzien. Maar voor degenen onder ons, die de betekenis van die eerste bytes van zo'n bestand niet kennen, had dit in de handleiding vermeld moeten worden. Uiteraard was het nog beter geweest, wanneer de assembler de mogelijkheid had gekregen te assembleren naar een bestandsformaat naar keuze.



De lengte van labels is beperkt tot acht tekens, wat voor grotere machinetaalprogramma's te weinig is. Juist in assembleertaal is een veelvuldig gebruik van labels noodzakelijk; voor iedere jump–instructie is bijvoorbeeld al een symbool nodig dat naar het doeladres verwijst. Het is dan wenselijk om alle labels, teneinde ze zelf nog uit elkaar te kunnen houden, logisch op te bouwen. Bijvoorbeeld door eerst een aantal tekens te laten weergeven waar het label vandaan komt—uit welke routine—gevolgd door een afkorting van de betekenis en tot slot eventueel een nummer om bijvoorbeeld verscheidene spronggadressen zonder globale betekenis van elkaar te onderscheiden. Bij elkaar zijn dan snel tien tot twaalf tekens nodig.

Volgens de handleiding kent MPZ 'veel expressie mogelijkheden'. Inderdaad kan in iedere instructie waar een getalswaarde wordt verwacht, een uitdrukking worden opgenomen met decimale, hexadecimale of binaire getallen en labels, naar wens gecombineerd door middel van optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Het is echter niet mogelijk octale getallen te gebruiken, wat zeker voor een Z80–assembler een gemis is. Deze processor is zelf namelijk bij uitstek octaal–georiënteerd, wat van belang is voor iemand die bijvoorbeeld een debugger wil gaan programmeren. Daarnaast is het niet mogelijk, in de uitdrukking door middel van haakjes, prioriteiten aan te geven. De assembler kent zelfs ook geen voorrang toe aan vermenigvuldigen en delen boven optellen en aftrekken, zodat 1 + 2 * 3 ten onrechte wordt vervangen door 9. Om bijvoorbeeld 3 * (label + 2) te berekenen moet er nu label + 2 * 3 opgegeven worden. Weliswaar wordt het in de handleiding duidelijk vermeld, maar van een nieuw uitgebrachte assembler mag je toch meer verwachten.

Foutafhandeling

De wijze waarop MPZ opgetreden fouten afhandelt, is ronduit vervelend. De boodschappen worden niet opgespaard en na afloop van een assembler–pass in één keer vermeld, maar de assembler breekt, onder vermelding van de aard van het probleem en een regelnummer, onmiddellijk af zodra er een fout optreedt. Telkens moet dus de editor ingeladen worden. Kan een fout verwijderd worden, moet de source weer opgeslagen en de editor verlaten worden en moet MPZ opnieuw gestart worden om een volgende fout te vinden. Hiermee gaat onnodig veel tijd verloren; de mogelijkheid op de MSX automatisch TED in te laden helpt daar niet veel aan. Misleidend is, dat een label dat de maximaal toegestane lengte van acht tekens overschrijdt, pas een foutmelding oplevert, indien het in een operand gebruikt wordt, ook als het label al eerder gedefinieerd is.

Handleiding

Zoals in het begin is vermeld, ziet de handleiding van MPZ er verzorgd uit. Ook de inhoud is zoals het hoort: een inhoudsopgave vooraf, een goede indeling in hoofdstukken en een laatste hoofdstuk—wat eigenlijk een aanhangsel had moeten zijn—dat als naslag alles kort samenvat. De hoofdstukken behandelen in een logische volgorde het gebruik van het programma en de mogelijkheden van de assembler, ge- ➠

ven een overzicht van alle Z80-instructies en bevatten een lijst met de mogelijke foutmeldingen.

Dat neemt niet weg, dat handleiding enige kleine foutjes bevat. Afgezien van wat vreemde woorden als ge-include't, staat er bijvoorbeeld herhaaldelijk dat de toegestane tekens in een label 'A' tot en met 'Z', zowel groot als klein, de cijfers en de dubbele punt zijn. Een dubbele punt is echter nooit een deel van een label, maar dient ter afsluiting—een zogeheten delimiter—terwijl, ook in MPZ, een underscore (_) er juist wel in kan voorkomen. Een dergelijk streepje wordt vaak gebruikt om als een soort spatie binnen één woord te fungeren.

DevPac80

Tijdens het testen van MPZ dringt zich regelmatig een vergelijking met de assembler GEN80 uit het DevPac80-pakket van HiSoft op, enerzijds doordat deze assembler de standaard in de MSX-wereld is geworden, anderzijds doordat er in de handleiding van MPZ regelmatig naar wordt verwezen.

Bij het maken van MPZ is duidelijk naar compatibiliteit met GEN80 gestreefd. De geproduceerde .SYM-files zijn hetzelfde, labels worden op dezelfde manier verwerkt en de wijze waarop hexadecimale en binaire getallen kunnen worden ingevoerd komt eveneens overeen. Op deze wijze wordt het eenvoudiger om oorspronkelijk voor GEN80 geschreven programma's nu op de PC te assembleren. Maar omdat de DevPac80-assembler over veel meer mogelijkheden beschikt, zullen snel problemen ontstaan. Hierbij valt in de eerste plaats te denken aan macro's. Deze uitermate krachtige—eigenlijk onmisbare— optie komt in bijna iedere GEN80-source voor, bijvoorbeeld voor het aanroepen van BIOS- of BDOS-routines.
Uiteraard zijn ook octale getallen in assembleertaal een probleem, wanneer de source wordt overgebracht naar MPZ.

Daarnaast beschikt GEN80 over de mogelijkheid voorwaardelijk te assembleren—sommige code alleen te vertalen als er aan een bepaalde voorwaarde is voldaan—en kunnen er relocatable files (.REL-formaat) geproduceerd worden. Dit laatste is noodzakelijk om met de assembler, in samenspel met de TSR-linker van het MST, MemMan-TSR's te kunnen maken.

Grote programma's

Een gebruikelijke manier om grote programma's te ontwikkelen is het verdelen van de code in verschillende modules die later aan elkaar gelinkt worden. Omdat MPZ niet in staat is dergelijke (relocatable) modules te maken, kan deze methode niet gehanteerd worden. Daar staat tegenover dat dit eigenlijk ook niet langer noodzakelijk is, nu met een snelle PC de assembleertijd dusdanig wordt teruggebracht, dat eenvoudig elke code telkens opnieuw vertaald kan worden. De verschillende modules kunnen dan als include-files aan één hoofd-broncode gehangen worden. Dit laatste systeem is bovendien eenvoudiger in gebruik.

Doordat in MPZ include-opdrachten te nesten zijn, kunnen zelfs de grootste en ingewikkeldste structuren geassembleerd worden. Hierbij neemt echter het aantal labels sterk toe. Het maximum binnen de MSX-versie van vierhonderd is dan ook niet voldoende. Grote programma's zijn dus alleen met de PC-versie te maken.

Snelheid

Tot slot het belangrijkste van alles: de tijdwinst. Volgens de handleiding is MPZ op een i486-SX20 PC ongeveer veertigmaal zo snel als GEN80 op een standaard MSX. Dit komt overeen met de resultaten van onze metingen op een 33 MHz-systeem (486DLC). Het is wel zo eerlijk, dat de handleiding de PC-versie niet met de MSX-versie van MPZ vergelijkt. Weliswaar verschijnt dan zelfs een magische factor honderd als snelheidswinst, maar blijkbaar is MPZ aanmerkelijk langzamer dan GEN80, terwijl de laatste toch veel meer mogelijkheden herbergt.

Het gebruikte programma voor onderstaande meting bestond uit een broncode van ruim 22 kB, leverde een objectfile van ruim 7 kB en telde 213 labels. Andere programma's leverden vergelijkbare resultaten. Voornoemde PC werd gebruikt, voorzien van een snelle (12 ms) harddisk; als MSX diende een 3.58 MHz MSX2 met SCSI-harddisk.

Assembler	Assembleer-tijd	Versnelling tov Gen80
MPZ PC	1.03 sec	47.6 maal
MPZ MSX	106 sec	0.46 maal
GEN80	49.1 sec	1

Conclusie

De behaalde assembleersnelheden zijn om van te watertanden. Van driekwart minuut wordt de wachttijd teruggebracht tot amper één seconde. Daar staat tegenover dat de mogelijkheden van MPZ aan de magere kant zijn. Juist voor de grote programma's is de snelheidswinst van belang en kan het tijdverlies door het via diskette overbrengen van de programma's tussen PC en MSX voor lief genomen worden. Juist voor grote programma's is MPZ echter niet geschikt, omdat macro's en het gebruik van labels langer dan acht tekens ontbreken.

Het bestaan van de MSX-versie van MPZ wordt eigenlijk door niets gerechtvaardigd. Programma's zijn niet zonder meer van de PC in deze versie te assembleren, omdat het aantal labels dan al snel niet toereikend zal blijken te zijn. GEN80 kent deze beperking niet en assembleert sneller. Bovendien wordt de aankoop van DevPac80 door de maker van MPZ eigenlijk zelf al aangeraden, omdat de .SYM-files voor de debugger uit dit pakket geschikt zijn.

Programmeurs zonder PC die op zoek zijn naar een MSX-assembler, doen er beter aan via MAD DevPac80 te kopen. Zij die echter een (snelle) personal computer hebben, moeten zich afvragen of zij bereid zijn te programmeren zonder macro's of lange labels te gebruiken. Zodra het antwoord bevestigend luidt, hoeven ze over de prijs in ieder geval niet na te denken. Die nodigt met vijfendertig gulden uit tot onmiddellijk bestellen!

Marco Soijer

❑

META

Al enige malen stond in MCCM een advertentie voor META. Dit pakket van MSX-Engine assembleert eveneens op PC sources voor Z80. Wij keken er al enige tijd naar op Zandvoort en zagen toen een gelikte editor. De definitieve versie kwam echter zo laat in ons bezit dat er besloten werd de bespreking naar een volgende uitgave te verschuiven.

❑

De Maiskoek

RUBRIEK VOOR ALGEMEEN COMPUTERNIEUWS EN MSX–NIEUWS IN HET BIJZONDER

Bijdragen voor deze rubriek inzenden naar de redactie MAISKOEK, Crooswijksestraat 194, 3034 AN Rotterdam FAX 010–4768876

Recensie Aladin

U zocht misschien al vergeefs naar de recensie van Aladin in ons magazine. Het programma is enige tijd geleden ter bespreking bij Jan Braamhorst afgeleverd. Hij zag echter een aantal negatieve punten die het hcm vooralsnog onmogelijk maakte een positief verhaal te schrijven. Een van onze andere redacteuren, Ruud Gosens kocht echter privé het programma en is wel enthousiast. Hij ziet ook wel de punten, die Jan als nadeel ondervindt maar tilt daar minder zwaar aan en ziet de voordelen voor hem de doorslag geven.
Wij hopen dat de kritiekpunten van Jan op korte termijn door de programmeurs verholpen kunnen worden en dat een beiden tevreden stellend produkt op korte termijn besproken kan worden. Lukt dat niet dan willen wij toch in het volgende nummer Aladin bespreken maar zowel de enthousiaste als de kritieke redacteur hun mening laten geven. Wij weten trouwens dat er een punt is waarop de programmeurs van Aladin principieel Jan in dc kou laten staan. De stempels van Dynamic Publisher worden in Aladin anders afgebeeld dan in DP. Hier brengt alleen een stempelconverter, die simpel in BASIC is te schrijven, uitkomst. U moet dan echter wel altijd het te gebruiken stempel converteren of elk stempel dubbel bezitten.

MSX Club West–Friesland verhuist

Bas Kornalijnslijper stuurde ons een adreswijziging van hem persoonlijk en daarmee het contactadres voor MSX Club West Friesland. Het nieuwe adres is Rondeelstraat 25, 1628 KH Hoorn. Zijn telefoonnummer is nu 02290–70618 en hij wil iedereen die hem op dat nieuwe nummer belt gratis een produktjournaal van de club toesturen. In de gewone advertentie kan nooit alles opgenomen worden omdat de lettertjes dan echt te klein zouden worden.

SCC als extra

MSX Club Gouda liet ons weten dat zij nu twee Konami cartridges leveren waarbij de SCC ingebouwd is en die zonder meerprijs uitgevoerd zijn met SCC schakelaar, zodat de SCC-chip ook zonder spel bruikbaar is. Het betreft de spellen Nemisis 3 en Quarth.

SME uitgebreid

Het grootste nadeel van Super Music Editor 3.0 (SME) werd altijd het ontbreken van een step-time editor gevonden. Dit probleem is nu door Xelasoft uit de wereld geholpen, door een update te maken. Aan een test voor in de volgende MCCM wordt momenteel gewerkt.

Daewoo cpc 400

Op de beurs in Zandvoort was een nieuwe MSX computer te zien. De computer is zelf niet zo bijzonder, geen nieuwe hardware ontwikkeling of zo. Wel is het bijzonder prettig dat er tegen een redelijke prijs een nieuwe MSX te koop is. Tenzij.... je net dacht goede prijs te kunnen krijgen voor je afgedankte MSX. Moet je dat ook maar niet doen.

De Daewoo zou worden geimporteerd door MSX Club Gouda maar is naar eigen zeggen leverbaar via de MSX gebruikersgroep Tilburg voor een richtprijs van f 550,- Het is een MSX-2 met los toetsenbord en ingebouwde diskdrive. In de zwart uitgevoerde kast is plaats voor een tweede drive. Er zijn twee joystick/muis-ingangen en zelfs een lichtpen kan direct aangesloten worden. Er is een cartridgeslot aan de voorkant en op de achterkant zit een connector die met verloopplug ook als cartridgeslot is te gebruiken. De meeste kopers zullen de hoeveelheid geheugen wel krap vinden: 128 kB. Gelijk uitbreiden kan gemakkelijk maar brengt mogelijk garantie in gevaar.
De eerste machine die hier kwam leek wel wat op een 8250, maar de kwaliteit bleek toch mager. Of het dus echt tot invoer zal komen is nog maar de vraag. Er wordt door MSX Club Gouda gekeken of er nog andere MSX-computers op de Koreaanse markt zijn zodat naast de turboR er een andere nieuwe MSX computer aangeboden kan worden.

Wammes Witkop nu mediagigant

U weet allen ongetwijfeld dat onze uitgever vroeger hoofdredacteur was van MCM. Dat hij nu nog steeds hoofdredacteur is weten velen, al was het maar door de immer weerkerende advertentie voor PC-Active in ons magazine. Hij heeft echter als uitgever nog een derde blad onder zijn vleugels genomen: Modem Magazine. De veranderde advertentie op de voorlaatste pagina was daar al een eerste teken van. Opmerkelijk is dat de initialen van hem (WW) ook de initialen zijn van dat nieuwe blad (MM) als je van de andere kant kijkt. HoofdredactEUR van MM is Lucie Blom, let op die uitgang als je haar spreekt.

Slot expander uit Korea

MSX Club Gouda importeert sinds kort de slotexpanders van Zemina. Dit handige onderdeel maakt van een slot twee slots, al heeft Gouda het zelf over twee sloten, maar die zijn wij liever tussen weilanden en niet in de MSX. Een veelgemaakte vergissing, die niet wegneemt dat ƒ 79,– niet duur is voor zoiets. Inclusief verzendkosten ook nog.

MSX Contakt gaat door!

Wij mochten ongeveer gelijk met ons MCCM #63 het MSX Contakt 4 ontvangen. Gerd Pepela heeft de kosten drastisch beperkt en kan de uitgave zo voortzetten. Mijn exemplaar kwam met Nederlandse postzegels en een poststempel Arnhem binnen. Op het verzendlabel stond naast MSX Contakt en mijn naam ook nog MAD. MAD adverteerde altijd al in MSX Contakt en de mede deze samenwerking zorgt ervoor dat Contakt kan blijven bestaan. Gekozen is voor niet meer drukken en als een normaal magazine uitgeven maar voor een presentatie in ringband. Het geheel ziet er met een stevig plastis voorvel best goed uit.
Abonnementen op MSX Contakt moeten in Duitsland geregeld worden, Peter Gerstenheimer, Hausenerstr. 4 89233 Neu-Ulm, telefoon 07307 / 31612, fax 07307 / 34569.
Voor enkele exemplaren kunnen we hier in Nederland bij Tonnie Overgoor van MAD terecht, zijn telefoonnummer is 08346-62603.



Recensie Black Cyclon

De recensie van Black Cyclon moest nog een nummer worden uitgesteld omdat er nog steed geen plaatjes aanwezig waren. Wij hopen die nu spoedig in ons bezit te hebben.

Koreaanse FM PAC leverbaar

MSX Club Gouda neemt ook de Koreaanse versie van de FM PAC op in hun assortiment. De reden hiervoor is de lage prijs; zij kunnen hem leveren voor maar ƒ 105,– inclusief verzendkosten en Nederlandse handleiding.

Workshop in Tilburg is verplaatst

De MSX Gebruikersgroep Tilburg is zondag 19 december aanwezig op de beurs in de stadspoorthal. Daarom zal de voor die dag geplande workshop verschoven worden naar de daaropvolgende dinsdag 21 december.

Club West Friesland jr 3 nr 11

'Zonder onze toestemming mag geen artikel of een gedeelte daarvan uit deze uitgave vermenigvuldigd of overgenomen worden.' staat aan het eind van het redactioneel. Wij gaan er maar van uit dat de toezending naar ons adres die toestemming geeft voor deze bespreking. In dit redactioneel wordt iedereen na de vakantie weer naar het toetsenbord gecommandeerd. Kort worden de beurzen in september gememoreerd en de nieuwe clubdagen aanbevolen. Twee pagina's met uitbreidingen volgen en de kolossale vrachtwagen, die de pagina erop voor de verhuizingsaankondiging wordt gebruikt, lijkt haast te klein. Het nieuwe adres voor de MSX-Club West-Friesland, Rondeelstraat 25, 1628 KH Hoorn nh, Tel 02290-70618. Een testje van Giana Sisters vult samen met een hardwaretip een pagina. Ook Vampire Killer deelt een vel met een zinnige telefoontip. Ruud kan het schrijven over modems niet laten en publiceert ook in dit magazine. Menno Bot vertelt iets over de RAMdisk en 'n Stukkiesskroiver verhaalt in de streektaal hoe Klaas een moidje kreeg en een kompjoeter over had. Speltips voor QOP staan voor een verhaal over MSX-DOS 2.20 in een SCC-cartridge van DiZital Joz. Na een vrij uitvoerige tekst over House-Mare een opmerking over de Philips NMS 8250/55/80 die zijn Japanse afkomst (fabrikaat Sanyo) niet helemaal is kwijt geraakt. KANA moest verdwijnen bij het europees maken en CODE kwam. De LED van KANA verdween mee maar kan eenvoudig heringevoerd worden. Nut hiervan is ons echter onbekend. De nieuwe produkten passeren de revue en Pumpkin Adventure wordt beschreven. Het blad eindigt met een lijst van overige leverbare produkten en kleine advertenties.

MCCOG 8/3

Beste MCCOG, dit magazine heeft zijn redactie in Rotterdam. In zijn voorwoord zegt de voorzitter trots dat zijn club bruist van het MSX-leven. De club ondersteunt haar leden door contact met Stichting Code ook weer hardwarematig. 7 mei '94 wordt voorlopig vrijgehouden voor een te organiseren beurs in Zutphen. Verder een verslagje over Zandvoort en een vergeefse rit naar Leeuwarden, de beursdag daar werd om onduidelijke redenen niet bezocht. Jammer, leren we het nu nooit? Een opsomming van de met hulp van MSX-CODE aan te schaffen hardware de vermelding van een viertal BBS'n en de data van de clubavonden tot eind volgend jaar. (Maak je geen zorgen hoor, wij zullen niets doorgeven.) Patriek Lesparre schrijft over TNI-term in de rubriek datacommunicatie. Het is het zelf in BASIC geschreven terminalprogramma van The New Image. Er wordt aan een ml-versie gewerkt. In een voor sysops haast symptomatische stijl van hak en tak worden we overvoerd met opties maar weten nog steeds niet waar het over gaat. Van DIX worden de passworden (sic) gegeven tot stage 28. Op de laatste pagina een aantal recepten voor computersnacks als compu-crackers en een broodje PC met Pindakaas en Cocos. Leuk, maar is het ook lekker?

MSX-LINK nov/93

In het novembernummer van het engelse clubblad van de MSX-Link gebruikersgroep beginnen we met het trieste bericht dat ASCII, iedereen welbekend in de MSX-wereld, besloten heeft te gaan stoppen met MSX en dat ook Micro Cabin heeft toegezegd geen nieuwe software uit te geven.
Opvallend is dat er in dit buitenlandse blad veel artikelen staan over nederlandse personen en produkten. Het is duidelijk dat een groot deel van de engelse MSX-scene volledig van Nederland afhankelijk is.
Verder onder andere een verslag van de MSX-dag in Zandvoort en een aankondiging van de MSX Computer Show op 14 november.

MAD 10/93

De MAD Nieuwsbrief van oktober, verslagen van de MSX-dag in Zandvoort en de clubdag van MSX-Club Friesland Noord in Leeuwarden. Beide verslagen waren, ondanks het feit dat er op de clubdag van Friesland Noord maar 85 mensen waren, behoorlijk positief.
Men sluit af met een tweetal leuke programmeervoorbeelden, een handige tip bij het lezen van Home-Office teksten en een puzzel waarmee men een aardigheidje kan winnen.

Mokum 9/'93

Het behoorlijk dikke clubblad van MSX-club "de Amsterdammer" opent het septembernummer met het eigen clubnieuws, waarin voornamelijk extra medewerkers worden gezocht. Daarna zijn een BASIC-cursus, een artikel over de zin en onzin van het verouderen van computers, en een absolute beginnerscursus BASIC, welke een tweetal middelgrote listings met zich meebrengt. Verder nog recensies en tips van allerlei spellen en programma's als de SD-Snatcher patch, Mr. Ghost en Gianna Sisters. Ook de mensen achter deze MSX-club besluiten hun blad met een MSX kruiswoordpuzzel.

MSX-Contakt 4/93

Over het doorgaan van MSX-Contakt las u elders al en Gerd filosofeert in zijn redactioneel over zijn levensfilosofie. De niet-betalers lieten hem ondanks zijn vertrouwen in een betere mensheid stikken en hij kreeg slecht medeleven van degenen die altijd al braaf betaalden. Hij spreekt verder over de kostenbeperkende maatregelen die genomen werden. Wij vinden dat hij weliswaar een stap terug moest doen en zijn blad geen vergelijk is met onze uitgave, maar als we alle andere ons bekende MSX-bladen overzien moeten wij hem duidelijk als nummer 2 in Europa zien.

Er worden vele pagina's besteed aan allerlei nieuwtjes op elektronisch gebied. Wij beperken ons in de Maiskoek tot computerzaken maar Contakt ziet het veel ruimer en laat ook afstandbedieners, videoapparaten, tv's, faxen en nog veel meer, passerende revue.

W. Fisher dagdroomt steeds concreter weg over zijn Outdoor-Concept-Release II, een MSX om mee naar buiten te nemen. Werkend op zonnecellen en batterijen voor slechtlichtomstandigheden met meer mogelijkheden dan we in een kwartier kunnen verzinnen. Wel leuk, maar vijf pagina's (A4) lijkt ons voor zoiets wel wat veel. Dan de gebruikelijke tests en tips waarbij meermalen blijkt dat kopiëren uit ons blad gemakkelijker is dan zelf maken. Gelukkig zijn de relaties goed. De laatste pagina voor de omslag toont alvast een kijkje in het volgende nummer. Wij dorsten dat nog nooit omdat wij dan bang zijn zaken alsnog te moeten uitstellen en er dan weer vragen over te krijgen. Een datum durven wij wel te geven: buiten het vakantieseizoen zes weken nadat u de vorige ontving.

Bits 8/5

De gebruikersgroep Tilburg opent op de voorpagina met de Turbo 5000. Een Cartridge die ik al in handen kreeg toe MSX pas een jaar dood was. kunt u nagaan hoe lang geleden dat is. De Tilburgse groep heeft de produktie van deze cartridge weer opgenomen. In het voorwoord heeft de redactie het erover dat zij in Zandvoort een nieuwe computer signaleerde en die in Almelo niet kon kopen. Maar verderop in een korte beschrijving lijkt men de computer te leveren. Verwarrend. De hele Bits bestaat uit drie delen. De bits zelf, het middenblad dat de A4-poster is voor de komende beurs in 1994 en een produktenboekje waarin we nadere informatie vinden over veel van de disks die de club heeft. In Bits zelf besteed Arjan Mels vier pagina's om DOS uit te diepen. In de Rubriek van Monique de typerende clubsfeer met rebus. De Kopij van CoPi idem maar zakelijker en meer computergericht. Tot slot een korte beschrijving van de Daewoo CPC-400 die voor ons nieuw op Zandvoort stond.

Engine stoot activiteiten af

Zoals zoveel clubs heeft ook MSX Engine er last van dat de clubactiviteiten gedragen worden door slechts enkele, maar dan wel bovenmatig actieve leden. Moeten sommigen uit die groep dan afhaken, of in verband met andere werkzaamheden minder gaan doen, dan wordt het onmogelijk om alles door te laten gaan zoals het ging.
Het blad MSX-Engine was al eerder opgehouden en de schrijvers publiceerden hun pennevruchten nu (meer) in MCCM. Toen Loek van Kooten echter naar Japan vertrok en Falco Dam naast de ml-cursus ook de spelrecensies ging regelen kwam hij regelmatig in tijdnood. Zeker toen Ivo Wubbels het zeer druk had met zijn studie. Falco hoefde niet alles te doen maar mocht regelen, de praktijk wees echter uit dat je voordat je een ander zo ver hebt dat hij doet wat gedaan moet worden je het zelf al klaar had gehad. Recensies zullen in het vervolg dan ook gedeeltelijk door Gert de Boom gedaan worden.

Ook de Dragon Disk moet in dit kader sneuvelen. Met Sunrise is een afspraak gemaakt dat de geabonneerden op de Dragon Disk voortaan de vergelijkbare Sunrise Picture Disk zullen ontvangen. Als alles goed gegaan is weten de betrokkenen dit al uit een brief die zij ontvingen.

Turbo & Micro

'Jiff allesreiniger, waar ben je?' zo klinkt het vele malen per week door mijn huiskamer. Waar is mijn zapper? Te laat een van de kinderen haalde hem onder mijn handbereik vandaan en ik moet de onzin tot het eind aanschouwen. Jiff blijkt een schoonmaakmiddel dat in vrachtwagens voor de deur wordt afgeleverd, naar ik mag hopen. De ongelukkige huisvrouw die vroeger een gewoon busje Vim op het aanrecht had staan en daar een paar weken tot volle tevredenheid haar recht mee reinigde wist geeneens dat dit een schuurmiddel was. 'Ben je gek mallerd? Het is vim.' Merknaam was tot soortnaam geworden, maar Ajax (maak je voetballen mee schoon?), Andy (voor als er buiten geen ijzel is kan je nu binnen uitglijden.) en Jiff moesten aan dit monopolie een einde maken. Kijk overigens niet vreemd als alle merken na onderzoek allemaal van de unilever blijken vandaan te komen.

Jiff maakt het in de reclame nu wel erg bont door het produkt microkracht mee te geven. Had je dus vroeger genoeg aan een klein knijpje op een doekje om een lepeltje schoon te krijgen, kost dat momenteel toch al gauw een forse emmer vol. Voor het in de tv-spot aanbevolen vloerwerk zal toch wel een kubieke meter van het spul nodig zijn. Heeft u plavuizen op de vloer in uw woning en u wilt het met alle geweld met Jiff reinigen kunt u best een contract aangaan voor een forse tankwagen per week.

Hoe halen ze het in hun hoofd? Micro, mijne heren a-intelligentsia, betekent miljoenste. Het produkt, dat zich zo aanprijst, wekt dientengevolge de verwachting slechts een miljoenste van de effectiviteit van het 'normale' produkt te hebben. Verkoopt u soms limonade? Na al de onzin destijds over turbo, waar ook de MSX mee is behept (maar wat draait nu in een computer? Gaat de disk soms sneller rond?) krijgen we nu dit.

En wat te denken van al die aanbiedingen in Duitse computerbladen met allerlei aanbiedingen met 'TOPPREIS'. Ik zou zo zeggen dat je als handelaar beter je mond dicht kan houden als dat zo is en maar hopen er toch nog een paar te verkopen, maar nee: ze schreeuwen het van de pagina's af. Onbegrijpelijk.

Na de HCC nog even spareribs gegeten. In 'De lekkerste van Utrecht' zagen wij een aanbeveling het bleek echter een waarschuwing voor de andere zaken. Maar de opmerking zelf kan natuurlijk waar zijn. Arme Utrechters.

Parcellus

MSX Händler gemeinschaft vertegenwoordigd

Stichting Sunrise wordt de officiele dealer van het MSX Händler gemeinschaft in Nederland. Zij zullen daarom alle produkten van deze actieve groep kunnen leveren. Voor kopers is dit een voordeel omdat die gewoon met betaling in Nederland van doen hebben zonder extra kosten en bij problemen een Nederlands telefoonnummer om de zaken—in het Nederlands—door te praten. Wij denken dat het de verkoop in Nedrland zeker zal stimuleren.

Interessante produkten komen dan straks op de schappen van Sunrise te staan, zoals de OPL 3 soundblaster pro chip, die ook door MSX gebruikt kan gaan worden. Maar loop niet te hard van stapel en bel nu nog niet naar Sunrise, hij zal er echt nog niet voor de beurs in Tilburg zijn.

Ook de V9990 chip zal inclusief een hoeveelheid software geleverd gaan worden zodra chip en software hier en klaar is. U las er iets over in het artikel V9990 van Stefan Boer in MCCM nummer 63.

Aladin memory aanbieding

Zoals elders in de Maiskoek te lezen is stellen wij de recensie van Aladin nog even uit omdat de recensent op bepaalde punten ontevreden is met het huidige produkt en er een verbetering zit aan te komen. Mensen, die echter niet bang zijn om nu al met Aladin te werken en misschien al en toe een bug tegen te komen, kunnen rekenen op een upgrade—tegen echt minimale kosten—zodra die upgrade verschijnt. Gouda houdt dat zelf in de gaten door een lijst van kopers bij te houden.

Een 'nadeel' van Aladin voor alle potentiële gebruikers is de hoeveelheid geheugen die Aladin vraagt. Heeft u niet voldoende geheugen in uw MSX dan biedt MSX Club Gouda u daarom bij gezamenlijke aanschaf van Aladin en een memory mapper een leuke korting op die combinatie. Aladin kost normaal *f* 140,– de 1 MB memory mapper (in het nieuwe kleine doosje) normaal *f* 249,– De combinatie kost niet *f* 389,– maar het bedrag wordt netjes naar beneden afgerond op een nette *f* 350,–.







Nieuwe recensenten

De eerste recensie van **Jeroen Schmitz** kwam dermate gehavend over dat wij een nieuw verhaal moesten wijden aan MSX2-BASE. Niet zo'n gelukkige start, maar toch heten wij hem van harte welkom en letten van beide kanten op, om toekomstige artikelen beter te publiceren.

Maarten van Strien behandelde een aantal zaken, maar kon niet alles wat wij hem vroegen afhandelen, omdat hij niet over de juiste configuratie beschikte. Een aantal zaken ging naar een ander maar hij ziet binnenkort zijn eerste pennenvruchten toetsenvruchten op papier gedrukt staan.

Tom van Son begint dit nummer met een inleidend verhaaltje over videowerk. Heeft u vragen of suggesties op dat gebied kunt u direct contact met hem opnemen. Kasper Souren leverde recensiemateriaal op het gebied van turboR en wordt mogelijk onze vaste medewerker daarvoor.

Gert de Boom neemt al een klein voorproefje op het redacteurschap. Hij schrijft zelf al dat het hem mogelijk is objectief te blijven. Wij hebben op dat punt redelijk vertrouwen in Gert, maar meer nog vertrouwen wij onze lezers, die een misleidende voorlichting (een onjuiste of te enthousiaste beschrijving) genadeloos afstraffen door een koopstop. En dat is natuurlijk wel het laatste wat zij in Gouda willen bereiken.

Wilt u ook eens iets schrijven in ons blad kunt u altijd iets insturen. Houdt er wel rekening mee dat het lang kan duren voordat iets gepubliceerd wordt. Vermeld altijd een telefoonnummer want dan kunnen wij snel reageren.

Promo Damocles

Op de beurs van Tilburg zal Damocles van Quadrivium verschijnen, maar daar krijgt u nu vast een voorproefje van. De promo op het diskabonnement is PD. Wat plaatjes daaruit hierboven. Genieten en geduld hebben maar.

Cursus op disk

Voor het eerst publiceren wij een artikel op diskette. Dick van Vlodrop de actieve MSX'er uit Zevenaar had al weer lange tijd geleden een cursus gemaakt. Toen ik die voor het eerst zag vroeg ik hem natuurlijk of ik die eens mocht gebruiken. Nee, was zijn antwoord, hij is al gedateerd en ik wil hem eerst aanpassen. Nu plaatsen wij deze ge-upgrade versie op het diskabonnement. Dick kan nog veel meer vertellen en zal dat alleen maar doen als wij daar verzoeken voor krijgen. Een cursus samenstellen is ontzagwekkend veel werk en daarom moet je natuurlijk wel weten dat je het niet doet voor een enkeling. Laat dus weten of u er iets van opstak en of de aanpak van Dick u aanspreekt.

Gelukt

Voor het eerst een gehele MSX MAISKOEK. Volgende keer echter we weer de andere computernieuwtjes hoor.

OUTPUT

NMS 8255 + kl.mon + printer 1431 + datarec. al. orig. Phillips 2 joyst. + scc + disks + boeken *f* 1350,– 1 koop. tel. 04748 – 2994

Fistan org. boekhoudprogramma. Voor MSX2 met gebruiksaanwijzing Tel. 03402 – 37342.

Spectra-Video 328 MK II + datarecorder + arcade joys. + mon. + softw. + boeken, alles voor *f* 300,–. Tel. 015 – 619448.

NMS 8245 + NMS 1421 printer + VS0040 monitor + disks + boeken. Nieuw: *f* 700.–. Tel. 05413 – 53723.

MSX2 - NMS 8250 + monitor + NMS 1431 printer + org. softw. + boeken + joystick, weinig gebruikt *f* 950,–. Tel. 038 – 545547.

Komende beurzen

Zondag (!) 18 december is er een beurs in Tilburg waar wij ook aanwezig zullen zijn. Dit is dus **niet** *de grote MSX-beurs die pas op 26 maart plaatsvindt. Zou best voor MSX wel eens rustig kunnen blijven, maar dan is er meer tijd voor persoonlijk contact. Grijp uw kans. De beurs wordt gehouden in de Stadspoorthal en zal geopend zijn 10.00 tot 17.00. Informatie: Expo Partners tel: 055–426445.*

Zaterdag 5 februari 1994 zal in Leimuiden de MSX User Happening plaatsvinden. Er zal een gratis pendelbusje zijn voor bezoekers, die met openbaar vervor komen. Nadere informatie bij Hans Meyers (van MSX Club Drechtsteden) tel: 078–511156 of Hans Oranje (van MSX gebruikersgroep HCC) tel: 01828–18932

Zaterdag 27 februari 1994 organiseert Stichting Sunrise samen met MSX-Club Zuid-Limburg een MSX beurs in het Limburgse Elsloo. Lage toegangsprijs (f 3,50) en kortingsbon. Centraal gelegen voor Nederland, Duitsland en België. Voor meer informatie bel Jank Bergevoet, tel: 046–373180

Zaterdag 26 maart alweer de zevende editie van de succesvolste en belangrijkste MSX beurs in Europa. Deelnemers zijn alle belangrijke MSX clubs en producenten van MSX software en handelaren in voor MSX'ers belangrijke zaken als diskettes en dergelijke artikelen. Plaats is naar alle waarschijnlijkheid weer de vertrouwde Bremhorsthal aan de Oude Goirleseweg 167 in Tilburg. De beurs is uitsluitend voor MSX laat de organisatie weten. Verdere informatie 013–560668 of 681421.

❑

MSX User Happening

Ondanks het wat verwarrende uitblijven van berichten melden de organisatoren nu toch dat er voldoende aanmeldingen binnen zijn. Maar met uw club wordt het natuurlijk nog beter: aanmelden dus.

OUTPUT

MSX2-Sony 700 + kl.mon. + NMS 1431 printer + muis + modem + 65 disks + tijdschr.: *f* 1500,–. Tel. 075 – 700744.

VG 8230 + leuk startpakket 175 + cartridges 1&2 + drives PH & SVI + 8280 *f* 750,– + veel origin. softw. 8255 *f* 400,– + datr. Tel. 020 – 6120605.

HB-700P + kl.mon. muis + Ph. muz.mod. + klavier + SCC + printer + 512 KB + 2x tel.mod. + 4x joy + 275 disks + etc. Tel. 05475 – 1943.

MSX2 - NMS 8250 + 2 drives + monoch.mon. + muis + kabels + boeken + software. Vraagpr. *f* 800,–. Tel. 02550 – 32771.

MSX-2 NMS 8250 kl.mon. VS0080 Printer VW0030, twee joysticks, mus.mod. + keyb. *f* 1350,– (als set) Tel.: 020 – 6430202

Turbo–R(ST) + mon. CM8833 + plotter + vele disks + scc + music module *f* 2000,– Tel. 010 – 4620433 / 02207 – 11002 (Edwin)

T.E.A.B. 8280 – kl.monitor – sony-disks – boeken – muis – megarom – spellen – talen – enz. – Dyn.Publisher+stempels. Tel.: 01684 – 2894

NMS 8280 met 2 nieuwe drives *f* 750,– NMS8280, 2+, 7MHz, 512 *f* 950,– ook ruilen voor 8235,45 of 50. Tel.: 05410 – 11112

NMS 8280 MSX 2+, kl.mon. printer, fm–pax, NM1205, muis, software, boeken *f* 2000,– Tel.: 08380 – 38300

NMS 8255, 2+, kl.mon CM8833, *f* 1000,– Printer Star 24–10 *f* 350,– Toshiba keyboard *f* 200,– FMpak + muis + disks pnotk. Tel.: 078 – 120955

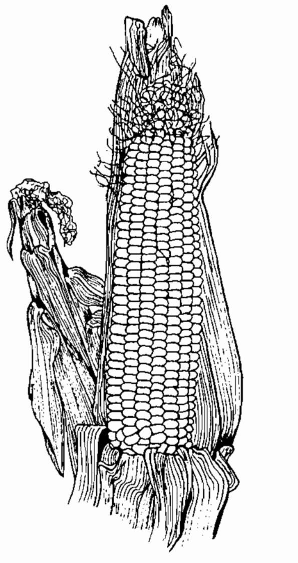
NMS8250, 2+, 1MB, 7MHz, PAC, Mod, SCC, DOS2, mon, prin, muis, joyst, modem, VEEL TOEBEHOREN! 073 – 568481 H. Westera

Philips Music Module *f* 200,– Klavier *f* 200,– Telcom 2 mdoem *f* 45,– MSX-1 *f* 45,– MT–Base *f* 20,– Tel.: 076 – 876949

MSX 8250 + B:drive + keyb.HX-Mu901 + kl.monitor + uitrbr 1024 kB + FM–PAC + div.disk + muis + roms *f* 1500,– Tel.: 01611 – 2888

MSX printer NMS1431. org. doos, weinig gebr. handl. en servicedoc. hoes en kabel. Prijs: *f* 250,– Tel.:040 – 832925

NMS 8250 + CM 8533 monitor + NMS 1421 printer + NMS 1510 recorder + joystick + muis + div. Geheel *f* 600,– Tel.: 010 – 4219780



Sony F700p + monitor+ printer + boeken + snoeren *f* 800,– Tel.: 02513 – 1280

Sharp MZ–3541 comp. met 2 drives, beeldscherm, printer en 30 disks (5 1/4 inch), o.a. dBaseII en Wordstar *f* 350,– Tel.: 08330 – 14491 (Harold)

VG–8235, extra FDD, boeken, disks *f* 300,– Tel.: 08896 – 1972 na 1900 uur.

Div. org. MSX1–spellen op ROM(scc) info: F. Annema, karveelstraat 12, 1784 RW Den Helder

NMS 8250 (2 drives) + 1421 printer + muis + joystick +(scart) kabels + software + boeken *f* 950,– Tel.: 05920 – 47796

8250 + HB700p + 1431 + Seikosha1000 + ge.elec.therm.pr + mon.0080 + tv tuner. Alles los te koop 03417 62928

ROM's: veel ook met SCC. O.A. F1, KV2, NEM2, SALAM, stereo FM–Pak, frantic, bastard, cheatm. 03417 – 62928
Keyboard NMS1160 + robtek–turbo 5000 + diskit + fireball alles in één koop en z.g.a.n. *f* 250,– Tel.: 073 – 134373

Philips Music Module NMS 1205 + keyboard NMS 1160 + Music Creator *f* 400,–. Tel.: 050 – 348061

Philips MSX printer 1431 *f* 400,– Tel.: 05700 – 55580

JVC MSX–1, mon. monitor, veel org. software, toshiba keyboard + module, data rec, rom, 2 joy. *f* 375,– Tel.: 038 – 659995

Turbo–R A1ST, Kl. mon. MModule, printer, 500 disks, 3 scc's, modem, muis, joystick, doc. *f* 1350,– Tel.: 02269 – 3349

MAISKORRELS

Maiskorrels zijn onze LezersService–advertenties. U kunt voor deze rubriek alleen niet–commerciële advertenties opgeven. Alles wat u op computergebied te koop, te geef of te leen heeft kunt u in deze rubriek plaatsen. Voor software dient het altijd om originele exemplaren te gaan. Heeft u meerdere zaken aan te bieden, plaats dan gerust meerdere advertenties. De prijs is laag gehouden, een maiskorrel kost—ook voor abonnees—*f* 5,–. Er geldt wel een maximale grootte per maiskorrel. Gebruik voor het opgeven de hieronder afgedrukte bon **of een kopie** daarvan. Advertenties kunnen zonder opgaaf van redenen geweigerd worden. Is zulks het geval en uw postgiro of banknummer bij ons bekend, dan wordt het betaalde teruggestort. U heeft géén garantie dat uw advertentie direct wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen. Indien tijdig gemeld kan de maiskorrel geannuleerd worden, er vindt dan echter geen restitutie plaats.

Bon voor opgeven INPUT / OUTPUT / CALL *)

Naam :..
Adres :..
postcode/plaats :...
telefoonnummer :..
*) doorhalen wat niet verlangd wordt

Stuur uw maiskorrel tijdig (maand voor verschijnen) naar :
MCCM, Postbus 2545, 1000 CM Amsterdam.
Betaling op postgiro 6172462 t.n.v. Aktu Publications BV, Amsterdam.

NMS8250 + muis + joyst. + printer 1421 + disk+boeken + kl.monitor *f* 750,– Tel.: 08303 – 18066

NMS8255 2+, kl. mon. 256 kB, mmod, fmpak, scc, modem, muis, 250 disks, heel veel doc. vr.pr. *f* 1500,– 072 – 125591

Sony 2dd msx–2 hb–f700d + printer philips vw0020 + muis + boeken *f* 400,– Tel.: 058 – 672414

MSX2 NMS8250 + printer NMS1421 + joysticks + div. spellen *f* 675,– Tel.: 02207 – 21161

HB 700D + 2 drives + printer + modem + kl. monitor + 7MHz + muis + software + boeken *f* 1250,– Tel.: 043 – 437857, 1800 – 2000 uur.

Toshiba Keyboard + soundtr–pro *f* 350,– midi–interf. *f* 75,– scsi–interf. *f* 50,– Tel.: 043 – 437857, 1800 – 2000 uur.

INPUT

Turbo-R st/gt, tegen redelijke prijs. Tel. 03410 – 19894 na 16.00u.

CALL

Eddy Brouwer zoekt dringend contact met Alwin Henseler uit Enschede. Hij is niet te bereiken via het bij Eddy bekende telefoonnummer. Telefoon Eddy is 08347-83995.

Wie wil zijn scc ruilen tegen mijn Metal Gear (geen slamander) Tel.: 02975 – 62995

Wie bij Harlingen woont kan lid worden van MFF (MSX Friends Friesland). Het is gratis voor iedereen die denkt dat hij/zij MSX'en leuk vindt. Tel.: 05127 – 2168

Big Eddi

Font–editor v1.0

Hoewel je dat niet bepaald aan de naam kunt zien, wij meenden eerst met een spel van doen te hebben, is Big Eddi een Duits ontwerpprogramma van voor het ontwerpen van karaktersets. Het programma werkt in SCREEN 5.

Big Eddi is geen tekenprogramma, er kunnen bijvoorbeeld geen lijnen mee worden getrokken. Het opstarten van dit Duitse programma vormt geen probleem, disk erin en reset. Gewoon opstarten vanuit BASIC is niet mogelijk, daar de enige files—die op de disk voor BASIC zichtbaar zijn—voorbeeldtekeningen zijn. Opstarten met de bekende `POKE &H346,1` om naar MSX-DOS te komen werkt hier echter ook niet, na een `_SYSTEM` geeft de computer botweg een Syntax error. Als men zonder CTRL opstart, kan de handleiding worden uitgeprint of op het scherm worden gezet. De handleiding is in het Duits! Diegenen die net als ik Duits moeilijk vinden zullen genoodzaakt zijn zelf uit te proberen hoe het programma werkt. Als er echter genoeg belangstelling is zijn de makers bereid een Engelstalige handleiding te schrijven.

Het daadwerkelijke programma wordt gestart door met CTRL ingedrukt te resetten. Aangezien het programma zelf vaker gestart wordt dan de handleiding zou het beter zijn geweest om het andersom te doen, maar waarschijnlijk heeft men het extra geheugen gewoon nodig. Dit geeft mij het sterke vermoeden dat we hier met een programma in (KUN–) BASIC te maken hebben. Maar dit hoeft niet persé een nadeel te zijn; programma's in BASIC zijn zeker in te zetten voor wat professioneler werk, als ze maar goed zijn geschreven. Vervolgens vraagt het programma de grootte van het font dat we willen gaan editten, standaard is dit 32x32. Met Big Eddi kunnen slechts vierkante fonts worden gemaakt, bovendien wordt de goede werking van het programma alleen gegarandeerd bij de formaten 8x8, 16x16 en 32x32. Na de keuze komt men in de editor terecht. Op een turbo R zal automatisch worden overgeschakeld naar de R800–mode.



Aan de slag

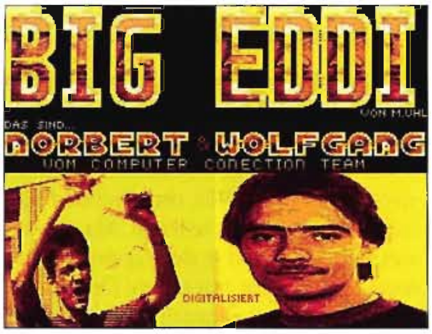
Op het scherm zien we een soort vergrootoptie waarin iedere pixel ongeveer 6x6 groot is. Dit maakt het mogelijk om nauwkeurig een pixel te zetten, met de normale grootte zou dit priegelwerk zijn. Bewegen van de cursor (een blokje) gaat door middel van het toetsenbord, de muis wordt jammer genoeg niet ondersteund! De cursor beweegt wel sneller als je CTRL ingedrukt houdt. Alle functies zijn te activeren met een bepaalde toets, dus geen ikonen of windows. Heel onhandig is dat ook het kiezen van een kleur op deze manier gaat.

Een gemaakt karakter kan naar een speciaal scherm gekopieerd worden, dat scherm kan worden gesaved. Een karakter van dit scherm kan ook naar het editscherm worden gekopieerd, zodat een letter kan worden bijgewerkt. Dit kan veel tijd besparen: als je bijvoorbeeld al een E hebt getekend, kun je er met weinig moeite een F, L of I van maken, of B en daaruit P en dan R....

Een letter kan gespiegeld en geroteerd worden (in stappen van 90°). Een vlak kan ook ingekleurd worden. Het palet is zelf samen te stellen door elders de RGB–waarden te wijzigen. Binnen een vlak kunnen de kleuren gewijzigd worden met de U, bijvoorbeeld alle kleuren 12 moeten in kleur 2 veranderd worden, iets dergelijks gaat dan zo: U, 1, 2, 0 en 2.

Maar...

Ik kan geen reden bedenken waarom ik dit programma zou gebruiken om een font te tekenen. Eén van de grootste redenen hiervoor is dat je een font bijna helemaal puntje voor puntje moet tekenen. En dat terwijl het toch zo simpel is met de kopieerfuncties, die programma's als DD–Graph wel hebben. Want in Big Eddi moet je voor bijna alle letters alle achtergrondjes en eventuele glansrandjes zelf per letter teke- ➨



nen. En om dan een complete karakterset te maken... Nee, dank je. Ik heb nog wel meer te doen deze maand! Als er om Eddi nog een redelijk tekenprogramma zat met de nodige functies als copy-timp en een goede vergrootoptie zou het nog wel te doen zijn maar niemand krijgt mij zover dat ik dit puntje voor puntje ga maken! Er staan overigens een aantal fonts/schermen op de disk. Deze zien er over het algemeen leuk uit. Ik twijfel echter of deze fonts in Eddi zijn gemaakt! Omdat je voor zulke fonts in Eddi nogal wat tijd moet uittrekken.

Conclusie

Diegenen die een kwalitatief goed tekenprogramma als DD-Graph bezitten, moeten Big Eddi zeker niet aanschaffen. Het programma is totaal niet gebruikersvriendelijk. Diegenen die nog helemaal geen tekenprogramma bezitten en toch fonts willen maken kunnen het beste overwegen een goed tekenprogramma aan te schaffen. Bedenk echter dat aan menig goed tekenpakket een fors prijskaartje hangt. Diegenen die simpel willen beginnen en van de winter niets te doen hebben zouden kunnen overwegen om Big Eddi aan te schaffen, zeker gezien het prijsverschil. De geroutineerde tekenaars, die professioneel bezig zijn met fonts, zullen Big Eddi aanschaffen voor de meegeleverde fonts en het vrij snel 'teleurgesteld' wegbergen. En ik denk dat zelfs beginners het programma na een tijdje wegbergen, op zoek naar een beter programma! Jammer!

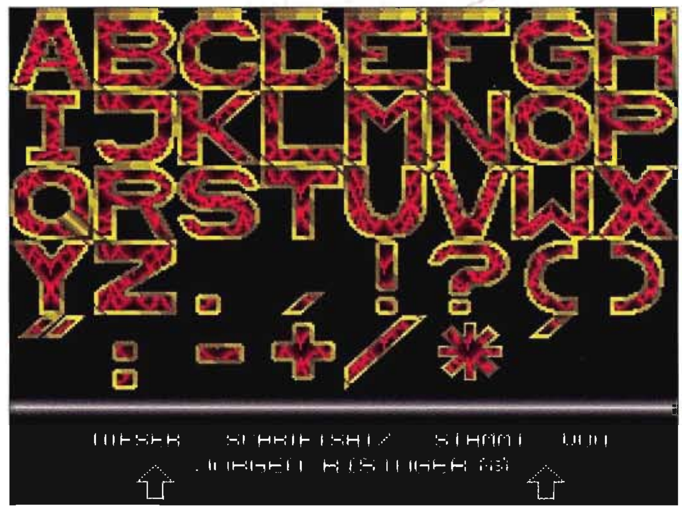
Maarten van Strien

❑



Voorbeelden van enkele meegeleverde fonts





Bestelinformatie:
Big Eddi
MSX 2/2+/Turbo R
128 K Vram / 2DD

Bestelinformatie en exacte prijs van Big Eddy ontbraken nog bij publicatie. Het zal echter zo spoedig mogelijk worden doorgegeven.

De muis

Een beetje menugestuurd programma moet tegenwoordig met een muis kunnen werken. In deze cursus zullen we eens kijken hoe we de muis vanuit machinetaal kunnen aansturen. Natuurlijk inclusief een kant en klare listing voor muisgebruik.

We willen graag een kleine wending maken met deze cursus. In plaats van algemene theorie, zullen we nu speciale onderwerpen behandelen en daarbij een complete listing geven, die je zelf kunt gebruiken maar in ieder geval duidelijk laat zien hoe je bepaalde functies en/of mogelijkheden kunt aanspreken. De reden hiervoor is, dat we in de loop van de tijd—en dat gaat ver terug tot in de MSX Club historie—al zo'n beetje alles behandeld hebben, van geluid tot video en van BIOS en Math-Pack tot de hooks.

Muis in BIOS

Deze keer zullen we een blik werpen op een routine die de muis kan aansturen. In de BIOS bevindt zich een routine, te weten GTPAD (&HDB), om de coördinaten van de muis uit te lezen. Maar het is niet zo simpel, dat je deze coördinaten rechtstreeks kunt opvragen. De routine heeft maar liefst negentien functies. Voor de muis zijn functies 12 tot en met 19 van belang. De andere hebben betrekking op touch panel en lichtpen.

De functies 12 tot en met 15 zijn voor de muis in port 1 en de functies van 16 tot en met 19 zijn dezelfde maar dan voor port 2. Bij het aanroepen van de routine GTPAD staat het functienummer in register A en de terugkerende waarde staat ook in A. Functie 12 geeft altijd &HFF terug, maar is bedoeld als initialisatie–functie. Voor je de coördinaten uitleest, moet je eerst deze functie ➠

ML-LISTING

```
; MOUSE.SRC
; Muis-driver voor eigen gebruik
; Door: Falco Dam en Ivo Wubbels
; (c) 1993 MSX-Engine

 DEFB OFEH
 DEFW START
 DEFW M_PORT
 DEFW START

          ORG    0C000H

START:    JP     RDMOUS

; coordinaten muiscursor (&hC003 en &hC004)

CUR_X:    DEFB  128
CUR_Y:              DEFB  96

GTPAD     EQU   000DBH
RQ_VAL    EQU   12
MOUSEX    EQU   13
MOUSEY    EQU   14


RDMOUS:   LD    A,RQ_VAL
          LD    HL,M_PORT       ; JUISTE POORT
          ADD   A,(HL)
          PUSH  HL
          CALL  GTPAD           ; VRAAG COORDINATEN AAN
          POP   HL
          LD    A,MOUSEX
          ADD   A,(HL)          ; JUISTE POORT
          CALL  GTPAD           ; LEES RELATIEVE X
          LD    HL,CUR_X
          AND   A               ; WELKE RICHTING?
          JP    M,X_NEG         ; LINKS
```

MOUSE.GEN ➜



12 aanroepen, anders zijn de waarden van de coördinaten niet geldig. De periode tussen het aanroepen van functie 12 en het eigenlijke uitlezen van de coördinaten moet zo kort mogelijk zijn om de waarden betrouwbaar te houden.

De functies 13 en 14 geven dan respectievelijk de X- en de Y-coördinaat. Deze coördinaten zijn echter relatief, dat wil zeggen dat ze alleen het afgelegde pad van de muis vertegenwoordigen. Om ze tot absolute coördinaten om te rekenen moet je ze dus optellen bij de coördinaten van de vorige keer.

Soepel

Het is van belang voor een soepele muisbediening dat de coördinaten regelmatig uitgelezen worden. Aangezien de routine niet erg veel tijd kost, is het aan te raden deze op interrupt te zetten en tevens de muiscursor op interrupt af te beelden.

Binnen kader

De grootste problemen doen zich voor bij het binnen een kader houden van de muiscursor. In de listing zie je een methode om dit effect te realiseren. Er wordt voor zowel de X- als de Y-coördinaat gekeken welke kant de muis bewogen wordt en van daar uit wordt gekeken of hij de grens overschrijdt. Is dit het geval dan krijgt de coördinaat de waarde van grens minus (of plus) één pixel. Hij mag namelijk de grenswaarde niet passeren.

Je kunt de begincoördinaten vaststellen door deze aan het begin in CUR_X en CUR_Y te zetten. Het kader kun je definiëren door X_MIN, X_MAX, Y_MIN en Y_MAX de juiste waarden te geven. Natuurlijk kun je die tijdens de uitvoering van je programma veranderen. Daarom hebben we ze ook niet als EQUates gedefinieerd.

Klikken

Om te kijken of er geklikt wordt, kun je dezelfde routine als voor de vuurknop van de joystick en het toetsenbord (de spatiebalk) gebruiken, namelijk GTTRG (&HD8). In A geef je het poortnummer aan (1 of 2 voor joystick of muis, of 0 voor spatiebalk). Is de uitkomst (uiteraard ook in A) nul dan is de knop niet ingedrukt en is de uitkomst 255 dan is hij wel ingedrukt.

Verzoeken

Dat was het weer voor deze aflevering. Mocht je nog speciale verzoeken hebben met betrekking tot de onderwerpen van deze machinetaalcursus, dan kun je ons een briefje sturen. Wellicht is het een geschikt onderwerp voor een volgende aflevering van cursus. Het adres waar je het onderwerp naar toe kunt sturen is:

MSX Engine
p/a Ivo Wubbels
Varsseveldseweg 159
7002 LL Doetinchem

Falco Dam
&
Ivo Wubbels

❑

➜ ML-LISTING

```
            ADD   A,(HL)          ; RECHTS
            JR    C,S_XMAX        ; OVER SCHERMBORDER
            LD    HL,X_MAX
            CP    (HL)            ; BUITEN KADER?
            JP    C,ST_X
S_XMAX:     LD    A,(X_MAX)       ; NEEM GRENSWAARDE
ST_X:       LD    (CUR_X),A       ; SLA X OP

            LD    A,MOUSEY
            LD    HL,M_PORT       ; JUISTE POORT
            ADD   A,(HL)
            CALL  GTPAD           ; LEES RELATIEVE Y
            LD    HL,CUR_Y
            AND   A               ; WELKE RICHTING?
            JP    M,Y_NEG         ; BOVEN
            ADD   A,(HL)          ; ONDER
            JP    C,S_YMAX        ; OVER SCHERMBORDER
            LD    HL,Y_MAX
            CP    (HL)            ; BUITEN KADER?
            JP    C,ST_Y
S_YMAX:     LD    A,(HL)          ; NEEM GRENSWAARDE
ST_Y:       LD    (CUR_Y),A       ; SLA Y OP
            RET

X_NEG:      ADD  A,(HL)
            JP   NC,S_XMIN        ; OVER SCHERMBORDER
            LD   HL,X_MIN
            CP   (HL)             ; BUITEN KADER?
            JP   NC,ST_X
S_XMIN:     LD   A,(X_MIN)        ; NEEM GRENSWAARDE+1
            INC  A
            JP   ST_X             ; SLA X OP

Y_NEG:      ADD  A,(HL)
            JP   NC,S_YMIN        ; OVER SCHERMBORDER
            LD   HL,Y_MIN
            CP   (HL)             ; BUITEN KADER?
            JP   NC,ST_Y
S_YMIN:     LD   A,(Y_MIN)        ; NEEM GRENSWAARDE+1
            INC  A
            JP   ST_Y             ; SLA Y OP

; Kader waarbinnen muis moet blijven

X_MIN:      DEFB  0
X_MAX:      DEFB  255
Y_MIN:      DEFB  0
Y_MAX:      DEFB  211

; muispoort (0=port 1, 4=port 2)

M_PORT:     DEFB  0
```

MOUSE.GEN

ArtGallery

Mooie plaatjes op MSX

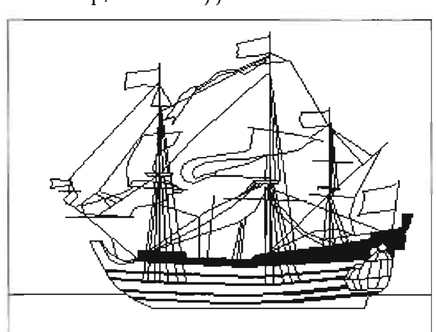
Wij zien een resultaat graag groeien, vandaar weer een serie. We kregen een aantal plaatjes van gevechtsvliegtuigen en wapens binnen, maar die leken ons, voor een nummer dat met kerst bij u ligt, minder geslaagd. Geduld houden liefhebbers.

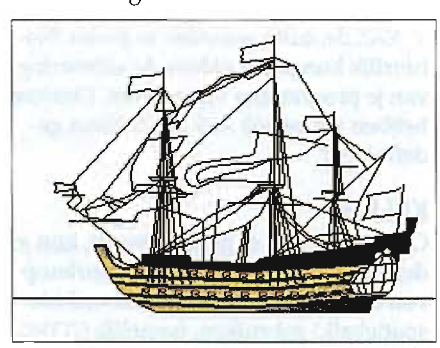


Een keuze van plaatjes daarom, die de kerstsfeer kunnen versterken en de gedachte aan oorlog en de daaruit voortkomende ellende doen vergeten.

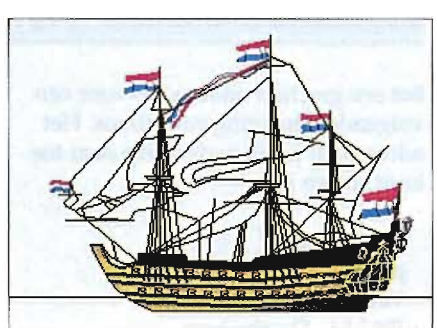
Ice-berg en Mccmdemo

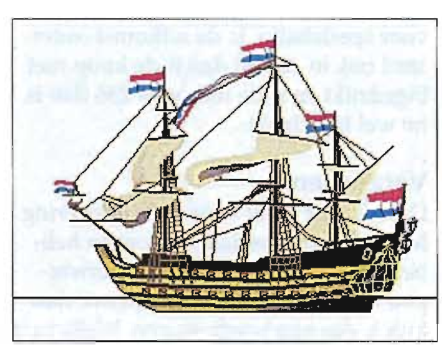
Maarten van Strien komt langzaamaan onze gelederen versterken en al zag u nog weinig van hem, wij hier op de redactie des te meer. Hij is grafisch zeer produktief en wij nemen hier een paar plaatjes van hem op.
Het plaatje Mccmdemo staat linksonder en staat ook bij zijn artikel over maken van fonts. Daar echter in zwart-wit, zodat wij besloten het hier ook in kleur te plaatsen. In tegenstelling tot Gerrit, zie verderop, werkt hij juist nooit met MSX Paint IV. Smaken verschillen nu eenmaal en dat er meer wegen naar Rome leiden is duidelijk.
Zijn Ice-berg is zeer sfeervol, al is ons onduidelijk waar de lichtbron nu staat. Wij lieten een deel van de zwarte onderkant weg en vonden het resultaat toen nog fraaier.
Buizerd is een fraai getekende vogel, waar we toch onze twijfels over hebben of het wel origineel werk is. Maarten claimt dat ook niet en bij nadere bestudering denken wij ook niet aan zoiets als een digitalisatie of ministeckvoorbeeld. Wij denken meer aan natekenen van een voorbeeld, waar niets tegen is. Was het toch een digitalisatie dan is die keurig nabewerkt.



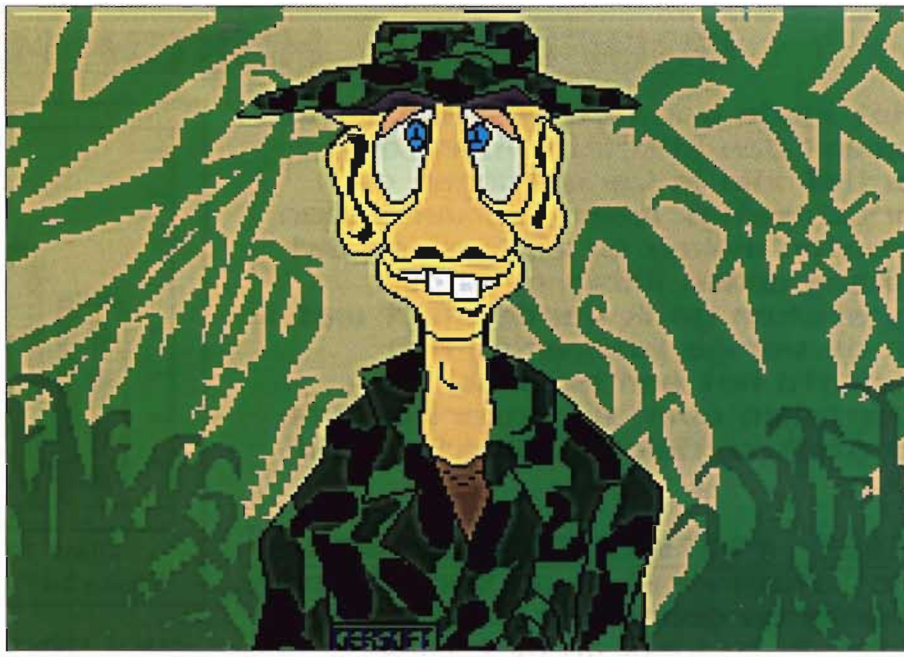












X-mas

De eenvoudige kerk in de sneeuw hierboven is een bijdrage van Dré Kalis. De tekening heeft nu niet bepaald een juist perspectief, maar de kracht ligt in de sfeer. Het plaatje is al lang in ons bezit en moest een jaar op publikatie wachten. Maar ja, als je je tekening X-mas noemt kun je dat wel verwachten.

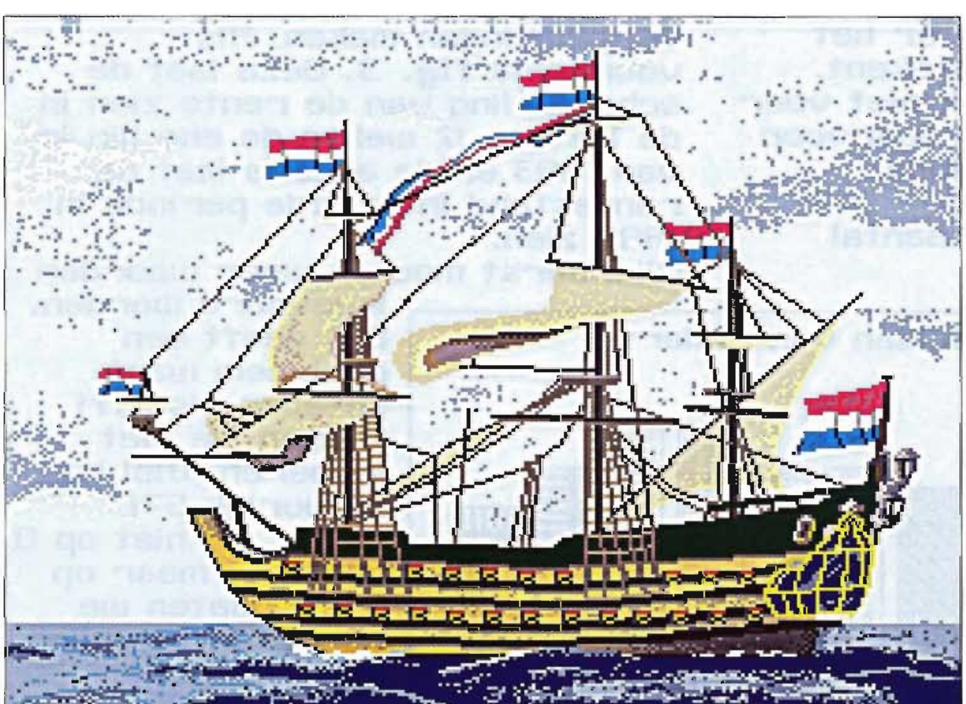
Grunt

Gerrit van den Berg uit Urk stuurde ons een vijftal bruikbare plaatjes, die hij allemaal met MSX Paint IV maakte. Wij kozen voor deze keer Grunt uit. U ziet deze geheel naar eigen idee gemaakte tekening rechtsboven. Ons imponeerde hij vooral met de diverse groentinten. Hij werkte ongeveer zeven uur op zijn 8245 aan dit screen 8 plaatje. Klasse. U krijgt nog wel eens wat werk van hem te zien in de toekomst.

Boot

Onze redacteur Erik Deppe zond een schijf met veel mooi materiaal. Het was een schijf zo vol gladen, dat alleen zijn brief om alles te vertellen al zes kantjes tekst bevatte. Een K&K-tje dat tot de mooiste behoort, die ik ooit zag, verder leuke programma's, een nieuw spel en —voor deze rubriek van belang—een aantal fraaie plaatjes. De presentatie van deze plaatjes was ook goed geregeld. We hopen dat er plaats genoeg is op het diskabonnement om er daar een voorbeeld van op te nemen.





Hij schrijft dat het benutten van de hoge grafische kwaliteiten van de MSX zijn leukste bezigheid is. Hij haalde al eerder de cover van MCCM dus hadden wij een lichte voorkeur voor iemand anders dan juist Erik. Het was een moeilijke keus.

Grunt was redelijk geschikt, Helemaal zelf getekend en naar eigen idee scoort nu eenmaal hoog, maar geplaatst in een covorpagina bleek op het scherm, dat hij wel èrg groen was bij onze in hoofdzaak blauwe voorpagina.

Ice-berg had de perfecte kleur, maar was toch iets te leeg en te donker. En in het kader van de voorpagina ligt de lengte/breedte–verhouding vast.

Het werd aldus Boot. Een pluspunt voor Erik, die ook al lang de keus van een MSX-plaatje op de cover van harte onderschrijft. Hij geeft trouwens eerlijk toe dat hij het oude (V.O.C. ?) zeilschip nagetekend heeft van een schilderij.

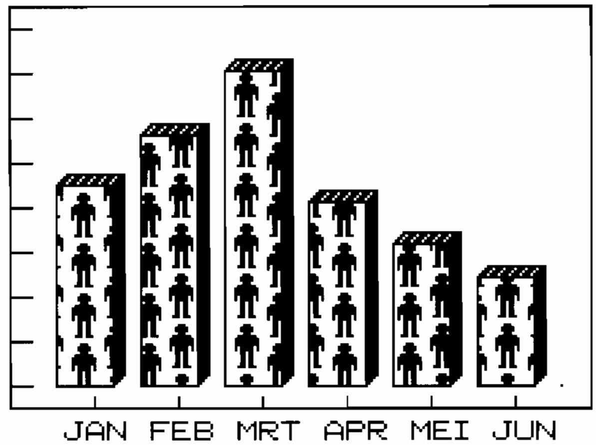
❑

GRAFIEKEN MAKEN MET OP 2

Het einde van het jaar nadert en omdat dan allerlei mensen die actief zijn in verenigingen en organisaties weer jaarverslagen moeten maken en zij (u dus) dat graag willen illustreren met grafieken ga ik verder met wat ik in de vorige aflevering heb beloofd het een en ander te vertellen over de afwerking van grafieken. Belofte maakt schuld dus:

DE AFWERKING

Het afwerken kan op verschillende manieren gebeuren: door egaal alles in te kleuren met zwart, de vlakken in te kleuren met vullers, of een combinatie daarvan. De grafiek uit de vorige aflevering (en die ik hiernaast voor de helft herhaald heb) had ik als vuller de mensjes uit [STANDAARD] genomen als voor kant. Voor de bovenkanten heb ik een fijn raster genomen en voor de zijkant heb ik de [VULMODE] op [VULLEN MET INKT] gezet. Natuurlijk kunt u de [VULMODE] op vullen met stempel zetten en dan uit het [TEKEN]-menu [VULLEN] kiezen, maar dat is een erg langzame methode. Veel sneller werkt het als u in het [TEKEN]-menu [RECHTHOEK] kiest en dan precies over het staafje een rechthoek tekent. (N.B. dat kan natuurlijk niet voor de boven- en zijkanten daarvoor moet u de eerste methode gebruiken.)
Op de schijf staan een aantal vullers onder de naam

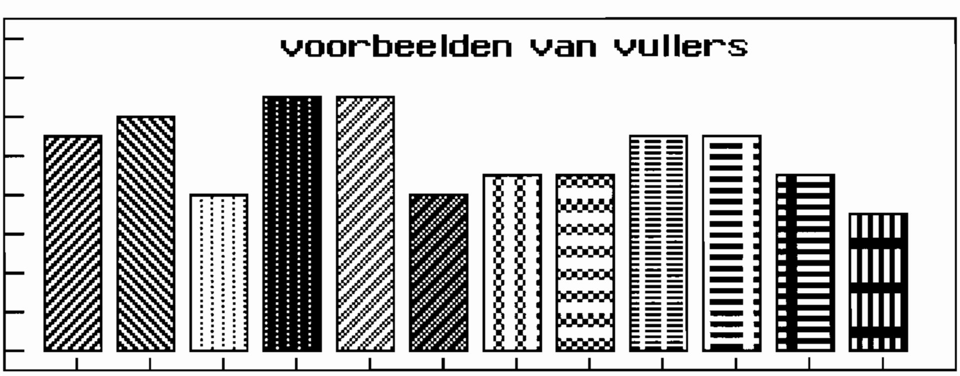


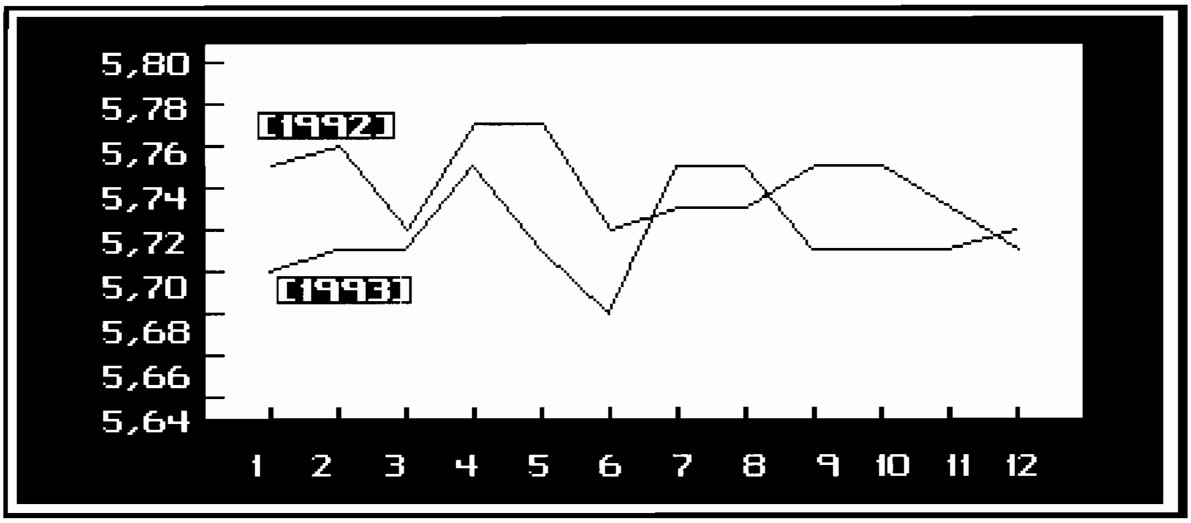
Theater a/d Molenlaan 1992

<VULARC*.STP> (op de plaats van het sterretje staat een nummer) en een aantal al eens eerder gepubliceerde vullers maar die juist hier erg handig zijn n.l. rasters onder de naam <??%RASTER.STP> en de rasters die gemaakt zijn naar het voorbeeld van Lettratone onder de naam <LT*.STP>
Natuurlijk kunt u deze stempels ook bewerken met [SPIEGEL], [ROTEER], [NEGATIEF], [AFMETING]. In fig. 2 ziet u daar een voorbeeldje van.

TWEE IN EEN

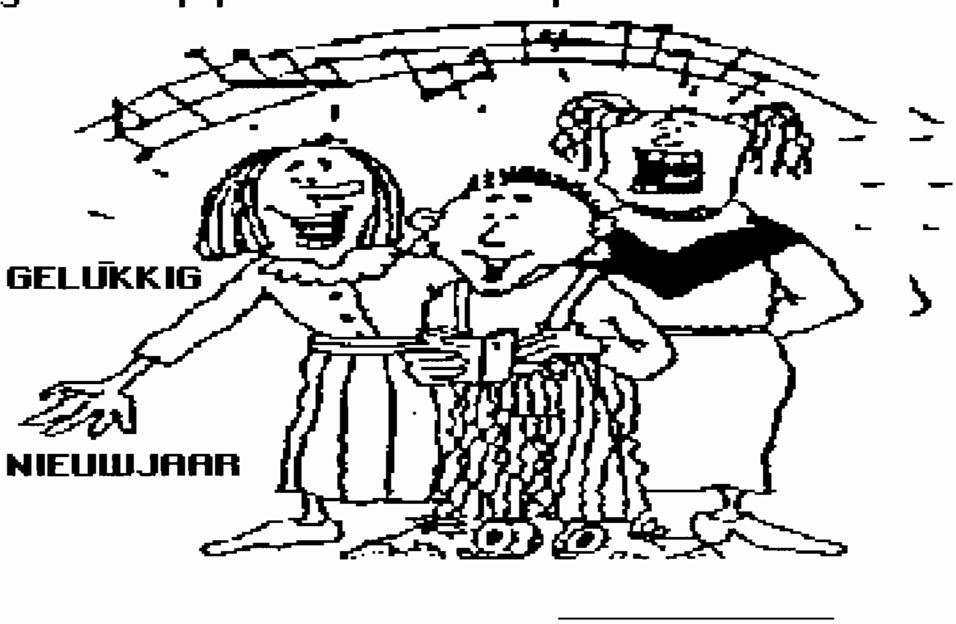
U kunt ook twee grafieken over elkaar zetten zo kunt u vergelijkingen maken. Als voorbeeld fig. 3. Deze laat de schommeling van de rente zien in de laatste 12 weken de ene lijn is van 1993 en de andere laat de rentestand in dzelfde periode in 1992 zien.
Allereerst moeten weer waarden ingevoerd worden. Dat geeft een probleem want getallen als 5,71 kunnen we niet invoeren. Wel kan natuurlijk 571. Omdat we niet op 0 beginnen maar op 5,64 moeten we van de in te vullen waarde de





De ontwikkeling van de rente de afgelopen 12 weken in vergelijking met vorig jaar

beginwaarde aftrekken. Dus als we een waarde van 5,75 invullen moeten dan vullen we de waarde 11 in (575-564).
Een tweede truukje dat ik heb toegepast is de [VULMODE] op [VUL MET INKT] gezet en de [INKTKLEUR] heb ik op [WIT] gezet u krijgt dan een grafiek in negatief. Als u zo uw eerste grafiek heeft gemaakt, gaat u de tweede maken. U verandert daarvoor alleen de waarden in [PUNT WAARDEN]. De andere opties van [GRAFIEK] uit het [OPTIE]-menu laat u geval onveranderd!
Als u dat gedaan heeft dan zet u [FIXEER] op de inktkleur in dit geval dus [WIT] bij een gewone grafiek is dat natuurlijk [ZWART]. U tekent nu de tweede grafiek op precies dezelfde plaats als de eerste. (TIP: markeer de eerste grafiek door de plaats waar u die tekende te merken met een extra kolom).
De laatste fase is nu aangebroken: Het geheel wordt invers gemaakt met [INKTKLEUR] op [WISSEL] en [VULMODE] op [VUL MET INKT] te zetten. We selecteren nu [RECHTHOEK] uit het [TEKEN]-menu. Op twee pixels om de figuur trekken we nu een rechthoek. We zetten daarna in een apart kolommetje de tekst 1992 en 1993 (N.B. We zetten wel even <CTRL B> aan voor een dikkere letter).
Met [PAK STEMPEL] nemen we deze jaren op, waarbij we ervoor zorgen één pixel omheen te blijven, en plaatsen deze jaren in de figuur. Vervolgens maken we de hele zaak nog een keer invers op de hierboven omschreven manier. Als laatste plaatsen we de tekst er onder en: Het resultaat is dat er nu twee lijngrafieken zijn en iedereen in een oogopslag kan zien dat in 1992 de rente hoger was.



RON HOLST

DISKMAGAZINES



Bert Daemen bespreekt de nieuwste diskettes

MGF PD Diskmagazine #4

Na met de CTRL–toets ingedrukt opgestart te hebben, wordt na het bekende MGF–logo overgegaan tot het laden van het menu, dat zich dan wederom in de vertrouwde vorm presenteert. Vanuit het menu wordt MGF Pursuit opgestart, een PACMAN–variant waarin je door MGF–leden achterna gezeten wordt. Als in aanraking komt met een van die gasten, dan kost dat uiteraard meteen een van de drie levens. Het spel is op zich wel aardig, doch grafisch niet wereldschokkend. Het volgende spel dat de disk herbergt, is Kite Wars, waarbij het de bedoeling is om een soort vlieger zo lang mogelijk in de lucht te houden. Moeilijk genoeg om te spelen, maar net zo min wereldschokkend voor wat de graphics betreft. Daarbij komt, dat het me bij beide spellen gelukt is, door een verkeerde toetscombinatie, het spel uit zijn normale doen te halen. Toen bleek dus dat het hier spellen betreft die in Basic geschreven zijn.

Wie het menuscherm vervolgens van links naar rechts blijft afwerken, staat de First Demo te wachten. De buurjongen van Jinx heeft zich de nodige moeite getroost een scroll te maken, waarbij de letters al dansend van rechts naar links in de vorm van een sinus hun weg weten te vinden. Maar zoals dat zo vaak gaat, wordt meer aandacht aan de scroll–routine besteedt dan aan de tekstuele inhoud ervan. Toch heb ik het nog volgehouden tot "Ik stop", waarna een reset nodig is om het volgende onderdeel op deze MGF–disk te aanschouwen. Trouwens na een druk op de spatiebalk, hangt het programma zo, dat een spontane reset automatisch volgt. Maar goed, uit het menu dan maar voor 3–X gekozen. Tegen een ietwat vreemde achtergrond, die iets weg moet hebben van een namaak–alp, draait een veelhoek, waarbij zelf het aantal vlakken ingegeven kan worden, tot in de lengte der dagen zijn rondjes. Om deze impasse te doorbreken is het dan ook raadzaam zo nu en dan de spatiebalk eens in te drukken. Na alle varianten aanschouwd te hebben, rest dan niets anders dan de demo te stoppen, en terug te keren naar het menu, dat in dit geval zonder de reset mogelijk is.

Het PCM–programma heb ik tot slot niet kunnen bewonderen bij gebrek aan een Turbo–R.



Conclusie: deze MGF–disk stelt duidelijk teleur gezien het gebodene op de eerdere disks. Maar goed dat dit magazine inmiddels als Public Domain aangeboden wordt. De muziek die een en ander vergezelt, is gemaakt met MoonBlaster en acceptabel, zij het dat de variatie weer niet groot is. Verder wordt alleen de FM–Pac ondersteund.

NMC #4

Na een hele tijd niets meer vernomen te hebben van de Nederlandse MSX Club, kwam ik onlangs in het bezit van hun vierde Diskmagazine. De disk start op met een Frequency Selector. Wanneer men heeft kunnen besluiten of het nu 50 of 60 Hz zal worden, wordt het introscherm geladen. Tegen de achtergrond van een rotsachtig landschap prijkt het uit steen gehouwen NMC–logo. Na een druk op de spatiebalk kom je in het eigenlijke menu terecht, dat uitblinkt in originaliteit. Zo is op het scherm een uitgebouwde drive en een disk afgebeeld, die met behulp van muissturing tot het lezen aangezet kan worden. Op deze manier wordt een keuze gemaakt uit de aanwezige voorraad. Zo is daar de Women–demo, die bestaat uit twee door Dennis Bolk in screen 5 getekende plaatjes. Een plaatje dat luistert naar de naam NUDE.PIC laat naar verwachting een geheel ontblote jongedame zien, terwijl het andere plaatje een eigen interpretatie van KIRSTY (zie onder) voorstelt.



Teruggekeerd naar het diskette–menu wordt vervolgens GOLDRUSH geladen. Voor wie van het fenomeen fruitautomaat houdt, is dit een hele aardige variant. Grafisch ziet het scherm er goed uit. Het aangeboden deel van het spel laat zich redelijk eenvoudig spelen. Het is alleen akelig lastig om de nodige credits te verzamelen. En daar gaat het toch om. Het complete spel is overigens te bestellen door 17,50 over te maken op giro 5992939 t.n.v. E. Weijdema in Zwolle.

Een reset is nodig om te ontdekken wat het menu nog meer in petto heeft. Welnu, de Soksoft demo is een Replayer voor een tiental muziekstukken voor de FM-PAC. Zo is er zoals gewoonlijk eigenlijk het nodige van vriend Jarre aanwezig, vier stukken, waarvan vooral Ethnicolor redelijk zeldzaam is en daarbij ook nog van ongekende klasse gedurende zo'n acht minuten. Ook Metallica is met vier stukken goed vertegenwoordigd, niet echt een groep waarvan je al te vaak muziek, op dit soort diskettes, tegenkomt. Verder nog een stuk van de Simple Minds en een eigen compositie. Het geheel klinkt vrij goed, hoewel alleen de FM-PAC ondersteund wordt. Verder is via het menu de Pull Down Menu Promo van Gransoft te bewonderen. Dit onderdeel doet zijn naam echter geen eer aan. Immers van een promo in de zin van een voorproefje van het programma is geen sprake, doch slechts een eenvoudige scroll, waarin het programma aangekondigd wordt.

Van een geheel andere orde is de Relax Demo. Dit grafische hoogstandje van ANMA is zonder meer het hoogtepunt van deze disk. Alhoewel deze promo al enigszins gedateerd is, blijft het echter een genot om hiernaar te kijken! Het programma Frequency doet niet meer dan de Frequency Selector andermaal op het scherm toveren, waarna je dan automatisch weerkeert in het menu. Tot slot rest nog het tekstscherm, waarin het kort beschreven wordt hoe lid te worden van NMC, software te bestellen enz., maar ook nog een beschrijving van Teachers Terror.
Conclusie: Grafisch ziet de disk er verzorgd uit, ook het tekstscherm laat zich door zijn vorm prettig lezen. Muzikaal blijft het achter bij de huidige trend in muziek. In dit MoonBlaster tijdperk maakt de muziek op deze disk slechts gebruik van de FM-PAC. Verder zou het wenselijk zijn wat meer afwisseling in de muziek te hebben. Na deze lange stilte is NMC van plan de disk weer vier keer per jaar uit te brengen tegen een abonnementsprijs van *f* 25,–. Ter introductie is deze schijf te krijgen voor *f* 5,–. Alleen de aanwezigheid van de Soksoft Demo en de fruitautomaat GOLDRUSH rechtvaardigt zo'n aanschaf naar mijn idee al. Bestellen kan door het gewenste bedrag over te maken op giro 6540365 t.n.v. P. Goofers in Den Haag.

QUASAR #25

Wat bij het opstarten van de nieuwe Quasar disk eigenlijk meteen opvalt, is het ontbreken van het traditionele intro van de Vetnek redactie. Zeker op een disk die het nummer 25 heeft meegekregen, had ik toch wel het een of andere feestelijke intro verwacht, temeer daar het Voorwoord ook nog eens vermeldt, dat de club nu 5 jaar bestaat. Hoe dan ook, in ieder geval is Ome Sjaak weer terug van weg geweest, waarin op geheel eigen wijze wederom de kijk op algemene zaken verwoord wordt. In het Recensie–gedeelte wordt een drietal bladen besproken, waaronder ons eigen MCCM 62, en wordt de Golden Power Disc #8 eens flink aan de tand gevoeld. Wat de programma's betreft, is er deze keer een rijke oogst. Zo wordt Aladin besproken als de vermeende opvolger van Dynamic Publisher, een programma dat bestaat uit een cartridge in combinatie met software op disk. Het programma zelf vereist wel veel geheugen, minimaal 512Kb. Voor hen die Magnar reeds tot een goed einde hebben weten te brengen, is er Black Cyclon. Op maar twee enkelzijdige diskettes staat dit vervolg van Magnar, grafisch nog mooier, met prachtige meerkleurenstickers als label en het geheel verpakt in de bekende videodoos. Bestellen is al mogelijk bij de club uit Gouda. Trouwens Mari, er zijn ook voltooid deelwoorden die met een d gespeld worden. In de recensie van Black Cyclon staan er zelfs 5, en in de recensie van de Kofferdisk van 4Trax ook nog eens 2! Verder wordt Dooley the Dinosaur, een Koreaans aktiespel dat goed past in dit Jurasic–tijdperk, positief kritisch beschreven.

In de categorie TIPS worden de passwords voor Trojka tot en met level 30 gepresenteerd, en voor Bozo's Big Adventure tot en met level 5. Wat de aanwezige software betreft, is het Megareport eigenlijk weer standaard aanwezig.

Verder is Turnix 2 weer eens van stal gehaald om de disk wat meer inhoud te geven. Hoewel de verschillende teksten zich wat dat betreft toch enigszins tegen spreken (niet af, wel af, af maar met fouten), staat dan toch level 3 van Ace in Space op deze Quasar. En wat voor een level: grafisch perfect met een fantastisch scroll, te gekke muziek, onwijs moeilijk. Kortom, Ace in Space!
Conclusie: deze bescheiden jubilerende Quasar disk heeft een hoge informatiewaarde door recensies van net nieuw verschenen programma's. De grafische omlijsting van het menu is af! En dan is er natuurlijk Ace in Space, dat deze disk toch weer tot een waar genot maakt.

Bert Daemen

Stuur uw diskmagazines ter recensie in ieder geval rechtstreeks aan:

Bert Daemen
Molenstraat 101-C
5014 NC Tilburg

❑

Brisk

MSX CLUB
COMPUTER & MAGAZINE
EXTRA DISK bij MCCM 64
Brisk
EEN LEVENDIG SPEL
© Aktu Publications BV, Postbus 2545, 1000 CM Amsterdam

Dit nummer staat er al voldoende over Brisk geschreven, hier dus bescheiden.

Op de disk staat naast Brisk zelf ook een echte kleine–kinderen–set. Hij werd gemaakt door Tessa Druijff (11 jaar) speciaal voor haar kleine zusje Astrid (4 jaar). U kunt hem laden met de optie VELDEN LADEN uit het hoofdmenu.

❑

Moonblaster MIDI replayer

MIDI voor Moonblaster, het moest er van komen. Hoewel Moonblaster via de Muziekmodule en FM-PAC goed klinkt, zijn er altijd mensen die meer willen: muziek afspelen via MIDI bijvoorbeeld. Met Moonblaster MIDI replayer van Magic Team kan dat.

Moonblaster MIDI replayer van Magic Team werkt op MSX2, MSX2+ en MSX turboR en is te bestellen door *f* 30,– over te maken op 32.25.08.185 Rabobank Gouderak t.n.v. A.E. Prosman ovv Moonblaster MIDI Replayer. Giro van de bank 511887.
Informatie:
MSX Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak
Tel: 01827–2272 (Arjan)

Om de mogelijkheden van Moonblaster MIDI replayer goed te gebruiken, is een goed keyboard, synthesizer of soundmodule nodig. Het keyboard zou toch zestien MIDI–kanalen moeten hebben en ook minimaal 16–kanaals multitimbraal zijn, dat wil zeggen dat zestien verschillende klanken tegelijk kunnen worden gespeeld. Het werkt wel met minder goede keyboards, maar de kwaliteit van het muziekstuk is een stuk minder.

Het enige dat je eigenlijk kunt doen met Moonblaster MIDI replayer is een muziekstuk inladen, de klanken en andere parameters goed zetten en het stuk afluisteren. Maar hier kun je echt fantastisch mooie resultaten mee krijgen, ook al omdat bijna alles te regelen is. Om dit te realiseren zijn er vijf menuopties, waarbij de eerste drie (set midi channels, set instruments en set drums) de muziek beïnvloeden. De andere twee zijn om te kunnen saven en laden en om het programma aan te passen aan je eigen wensen, wat de kleuren e.d. betreft.

Alle MIDI interfaces

In dit laatste menu blijkt ook, dat alle mogelijke MIDI interfaces beschikbaar zijn: de FAC MIDI, BIT2, Muziekmodule en Turbo–R interfaces worden allemaal ondersteunt. Wordt er een gekozen die niet beschikbaar is, dan kan hij wel gekozen worden, maar hoor je uiteraard niets meer over de MIDI. Het programma geeft wel aan of de gekozen MIDI interface beschikbaar is. In hetzelfde menu kunnen ook verschillende kleuren aangepast worden, de interrupt frequency kan verandert en de gegevens kunnen weggeschreven worden naar disk, zodat ze de volgende keer direct in het geheugen staan.

Bij het 'load/save'–menu kan bij het laden gekozen worden uit zes mogelijkheden, waarbij precies aangegeven wordt wat er zal worden ingeladen. Er kunnen zowel muziekstukken, drumkits als data ingeladen worden, maar dat ook in elke gewenste combinatie. Het wegschrijven kan op twee manieren: alleen de data of het geheel als een Standard MIDI–formaat bestand. Deze bestanden kunnen dan ingeladen worden in bijvoorbeeld C–Qensr, of op een andere computer.

Bij het eerste menu kunnen de MIDI kanalen ingesteld worden. Standaard staan ze van 1 tot 9 voor de muziekmodule, terwijl de FM–PAC de kanalen 11 t/m 16 toegewezen krijgt voor de eerste zes FM–PAC kanalen; de andere drie kanalen worden niet ondersteund. Op het scherm staat ook wat de afkortingen betekenen, zodat je niet elke keer naar de handleiding hoeft te grijpen. Je kunt van elk kanaal afzonderlijk instellen of de Muziekmodule of FM–PAC mee moeten spelen, of juist niet. Tevens wordt de X–optie uit Moonblaster versie 1.4 ondersteund: er kan ingesteld worden of daarop gereageerd moet worden met een volumeverandering. Verder worden dit menu de pitchbend, detune en modulatieïnstellingen ingesteld.

Tijdens het gebruik valt op, dat het muziekstuk op elk moment kan afspelen of gestopt worden en dat de muziek blijft doorspelen als er wordt gewisseld van het ene naar het andere menu. Er is dan niets van vertraging te bemerken.

Equilizers

Tijdens het afspelen is direct duidelijk wat er afgespeeld wordt aan de hand van equalizers. Als er op een MIDI kanaal iets wordt afgespeeld, is dat te zien in het set MIDI channel gedeelte; er staat dan een balkje over de desbetreffende MIDI kanaal. Bij het instrumentenmenu blijkt welke klank er wordt afgespeeld en bij het drummenu is zichtbaar welke drums er worden gebruikt, allemaal door er een balkje overheen te zetten.

Drums

In het 'set drums'–menu kun je bijna alles instellen aan de drums wat je maar kunt bedenken. Zo is het mogelijk om verschillende banken te gebruiken en om maximaal drie drumklanken per FM–PAC/Muziekmodule drum tegelijk af te spelen. Ook bestaat er de mogelijkheid om het MIDI instrument te laten reageren op volumeveranderingen, maar ook op de toonhoogte van de drums: er wordt dan een andere drum afgespeeld. Jammer is alleen dat het niet mogelijk is om de drum zelf hoger of lager af te laten spelen met de pitchbend, terwijl dit technisch wel mogelijk is.

Klanken

Het 'set instruments'–menu is zo uitgebreid, dat het niet in één keer op het scherm past. Daarom kan de gebruiker zelf kiezen of ze een gedeelte van de FM–PAC en Muziekmodule–data ➠

naast elkaar wil hebben staan, of dat de gegevens van een van de twee volledig op het scherm te zien moet zijn. In elk geval staan de klanknamen, zoals ze gebruikt worden in Moonblaster, op het scherm, zodat je aan de hand daarvan de MIDI instrumenten kunt kiezen. Uiteraard kunnen de Panpot (stereo) instellingen gemaakt worden, maar er kan ook Chorus en Reverb ingesteld worden, zodat de klanken nog enigzins aangepast kunnen worden. Ook zijn er per klank twee volumeïnstellingen beschikbaar. Daarvan geeft één aan wat het hoogste volume mag zijn, de ander geeft eigenlijk aan hoe het volume, gebruikt door de Muziekmodule/FM-PAC omgerekend moet worden naar MIDI. Staat dit op 127, dan wordt altijd een volume uitgestuurd, dat twee keer zoveel is als dat van Moonblaster, dat immers loopt tot 63. Staat deze echter op een andere waarde, bijvoorbeeld 100, dan wordt deze omgerekend, zodat het in verhouding altijd hetzelfde blijft. Het Moonblaster volume wordt dan uitgestuurd als 63, het MIDI volume als 100.

Invoeren

Bij het invoeren van waarden kan de waarde altijd ingetikt worden, maar kan ook gebruik worden gemaakt van de groter/kleiner-toetsen, om met één te verhogen of te verlagen. Het is dan ook mogelijk door alleen op RETURN te drukken, de laatst ingevoerde waarde te kopiëren naar een ander veld, net zoals dat in Soundtracker en Moonblaster het geval is. In de laatste twee gevallen gaat de cursor na een druk op RETURN een veld verder en dat doet de Moonblaster MIDI replayer helaas niet. Wat ik ook node mis, is een functie om alle data te wissen; er staan nu altijd waarden in van het muziekstuk, dat als demo werd ingeladen en dat is soms toch wat onoverzichtelijk als je met een nieuw muziekstuk bezig bent.

Conclusie

Moonblaster MIDI replayer van Magic Team is een zeer uitgebreid programma, waarmee alle Moonblaster muziekstukken prima worden overgezet naar MIDI. Vooral de mogelijkheid om het muziekstuk om te kunnen zetten naar een Standard MIDI Format file, zal veel mensen aanspreken. Voor gebruik van deze functie is echter meer geheugen nodig dan de 64 kB, die dit programma altijd nodig heeft. Als u Moonblaster, een MIDI interface en een goed keyboard heeft, dan is dit programma zeker een aanrader!

John van Poelgeest

❑

---

256 kB Sample RAM

geheugenuitbreiding voor muziekmodule

De muziekmodule van Philips heeft standaard 32 kB RAM, waarin de samples worden geplaatst. Met het setje dat Joben Microware aanbiedt wordt dit uitgebreid tot 256 kB.

Dit setje, waarmee het geheugen uitgebreid wordt naar 256 kB, kan zowel ingebouwd als los geleverd worden. Met de standaard 32 kB die in de muziekmodule zit kan 4,6 seconden op de hoogste frequentie worden opgenomen en afgespeeld, en dit kan weleens te kort zijn. Met 256 kB kan er maar liefst 36,8 seconden worden opgenomen, en dat biedt veel meer mogelijkheden, die in programma's gebruikt zouden kunnen worden.

Bij die programma's komen we direct het probleem al tegen; geen enkel muziekprogramma ondersteunt op dit moment de geheugenuitbreiding, terwijl het toch zeer makkelijk is aan te sturen, omdat het alleen een aanpassing in het adres-bereik is. Toch hoeft het gemis aan programmatuur geen probleem te zijn: Het is altijd mogelijk om er zelf programma's voor te schrijven, Joben Microware stuurt ook een diskette mee waarop verschillende programmaatjes staan, en in de volgende update van Moonblaster zal de geheugenuitbreiding ondersteund worden.

De programma's op de diskette bestaan uit een aanpassing van een bestaand programma, dat vroeger in een computerblad (PTC Print) heeft gestaan en waarmee nu de volledige 256 kB aangestuurd kan worden. Ook is er nog een testroutine om te controleren of alles goed is ingebouwd en er staat een demootje bij die een sample laat horen terwijl de computer zichzelf reset.

Een ander voordeel van de geheugenuitbreiding is dat er bijvoorbeeld ook 8 Moonblaster/FAC Soundtracker sampleblocks tegelijk ingeladen kunnen worden. Voor mensen die zelf demo's of muziekdiskettes maken natuurlijk een uitkomst, omdat ze dan de samples in een keer in kunnen laden, zodat alleen de muziek nog maar ingeladen hoeft te worden, wat weer tijd scheelt.

De inbouwset wordt geleverd in een videodoos, waar ook de diskette inzit. Het zelf inbouwen van de set is zeer eenvoudig, mits je een soldeerbout vast durft te houden. Als de geheugenuitbreiding ingebouwd moet worden door Joben Microware, heb je, meestal na een week, de Muziekmodule weer terug. Het is mogelijk om vooruit te betalen, maar er kan ook onder rembours geleverd worden.

John van Poelgeest

❑

Bestelinformatie:
Muziekmodule geheugen uitbreiding
Prijs: 75,00 ingebouwd
65,00 als losse set
prijzen zijn exclusief verzendkosten.
Joben Microware
Jachthondenstraat 2
7521 XN Enschede
tel: 053-351131

Inhoud diskabonnement

DISK A

NOORDER BAKEN

JANSI.TSR	We blijven het proberen
SEEKEY BAS	PRTHL1 GEN
PRTHL2 GEN	en
VAR TSR	VARMAN TXT

DYNAMIC PUBLISHER

RIGHT-DA FNT	FIG2GRF2 STP
FIG3GRF2 STP	FIG4GRF2 STP
VULARC1 STP	VULARC10 STP
VULARC2 STP	VULARC3 STP
VULARC4 STP	VULARC5 STP
VULARC6 STP	VULARC7 STP
VULARC8 STP	VULARC9 STP
VULPALM1 STP	VULPALM2 STP

ArtGallery show

BOOTSHOW BAS	Hiermee starten.
BOOT1 PIC	BOOT2 PIC
BOOT3 PIC	BOOT4 PIC
BOOT5 PIC	

CURSUS

Zet deze files op een andere schijf en zet COMMAND.COM en MSXDOS.SYS er bij (zie pagine 45). Doet u dat niet waarschuwt het programma AUTOEXEC.BAS u daarvoor.

AUTOEXEC 000	AUTOEXEC BAS
READ COM	INFO-001 DVV
INFO-101 DVV	INFO-111 DVV
INFO-121 DVV	INFO-131 DVV
INFO-141 DVV	INFO-151 DVV
INFO-161 DVV	INFO-171 DVV
INFO-181 DVV	INFO-191 DVV

MSX2BASE

LEES MIJ	Doe dit ook.
SPEL ASC	BASEDEMO COM
MSX2BASE TED	MSX2BASE TXT

.PMA–bestanden

Op de diskettes staan in verband met efficiëntere opslag vaak enkele zogenaamde ge'arc'te bestanden. Deze files hebben alle de extensie .PMA en kunnen worden uitgepakt door de uitpakker, die uitgelegd werd in MCCM 59 en MCCM 60. De benodigde programma–files werden op de diskette bij nummer 59 meegeleverd. Bezit u de files nog niet kunt u die downloaden uit diverse BBS'n maar ook kunt u de diskettes bij MCCM 59 nabestellen.

ML-CURSUS

MOUSE GEN

BBS WERELD

SVNBBS11 PMA	De SVN-BBS-lijst

PROMO

DAMOCLES.BAS	Hiermee starten.
DAMOCLES BIN	
DAMOCLES SEC	**Dit is Public Domain.**

DISK B

Ook bij brisk moeten de bestanden COMMAND.COM en MSXDOS.SYS er bij gezet worden. Op pagine 45 wordt dat uitgelegd. Door ruimte gebrek op disk A staan echter ook een paar door weinigen gebruikte bestanden behorende bij de rubriek Dynamic Publisher ook op deze schijf. Gebruikt u die niet kunt u ze verwijderen met KILL "naam" in BASIC. Anders raden wij u aan eerst de cursus van Dick van Vlodrop op een andere schijf te zetten en op de dan vrijgekome ruimte de volgende drie bestanden te zetten.

GRAFIEK3 PCT	GRAFIEK4 PCT
VULLER PMA	

AUTOEXEC BAS	AUTOEXEC BAT
BRISK 000 t/m	BRISK 009
BRISK000 COM t/m	BRISK011 COM
BRISK000 FMC t/m	BRISK011 FMC

VOORBLD FLD	de eerste tien als voorbeeld
TESSA1 FLD	speciaal voor (heel) kleine kinderen, gemaakt door een iets groter kind. (11 jaar)

MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE

EXTRA DISK bij MCCM 64

Brisk

EEN LEVENDIG SPEL

BBS Wereld

Ruud Gosens is uw gids

Een bericht plaatsen in een BBS, voor vele onder ons op dit moment nog een ware nachtmerrie. Net als Echo–mail, QWK, op dit moment nog niets zeggende termen. Daar gaan we de aankomende afleveringen eens wat verandering in brengen.

Het BBS is van oudsher eigenlijk ontwikkeld voor het doorgeven van berichten en informatie. Vandaar ook de ontstane naam Bulletin Board System. Vele BBS–gebruikers hebben nogal wat moeite met dit stukje van het BBS. Het plaatsen, lezen en eventueel beantwoorden van berichten is voor hen een ware verschrikking. Dus zullen we daar onze tanden eens in zetten en kijken wat berichtensysteem van het BBS ons te bieden heeft. Dat is, denk ik, meer dan menig BBS–gebruiker zich zo op het eerste moment zal realiseren.

Net ingelogt

Als u in een BBS inlogt, is een van de eerste mogelijkheden, die u krijgt, het lezen van de nieuwe berichten. U krijgt dan op het scherm te zien hoeveel nieuwe berichten er voor u zijn na uw laatste inlog in het BBS en de vraag of u ze wilt lezen; ja of nee. Velen worden dan vaak, denk ik, best wel afgeschrikt door het grote aantal berichten, dat men te zien krijgt en drukken dan op de [N] van niet lezen. Jammer als men dit doet, men mist vaak heel interessante informatie. [*NvdR: velen denken op hoge telefoonkosten te komen door allerlei teksten te lezen te krijgen, die voor hen juist oninterressant zijn. De goede SysOp zal er dan ook voor zorgen dat zijn berichten goed zijn ingedeeld, zodat inloggers snel vinden wat zij zoeken. Een blad kun je zonder kosten even inbladeren, maar een BBS kost, al wordt de SysOp er niet beter van, toch geld.*]

Lezen van berichten

De eerste mogelijkheid om berichten te lezen, hebben we dus al gezien. Vrijwel direct na het inloggen in het BBS wordt u deze mogelijkheid al geboden. Na het indrukken van de [J] om de nieuwe berichten te lezen, wordt u gevraagd of u de nieuwe berichten non–stop wil lezen of niet.

Wat betekent dit nu? Indien u kiest voor non–stop lezen, zullen de nieuwe berichten aan een stuk door over uw scherm rollen. Indien u dan een bericht goed wilt lezen, kunt u het scherm stilzetten door op de [S] te drukken. Drukt u echter op de [N] van niet Nonstop lezen, dan krijgt u van elk nieuw bericht de kop te zien, waarna u kunt kiezen uit '`Lezen [j/N/quit]`'. Drukt u nu op de [RETURN], dan zal de kop van het volgende bericht verschijnen en u weer de zelfde vraag te zien krijgen. Na het drukken van de [J], zal het bericht, waarvan u de kop ziet, op het scherm worden gezet. Zie hiehoor kader 1 hieronderaan de pagina.

Als het gehele bericht de revue is gepasseerd, krijgt u in de diverse BBS'en het woord `TOETS` op het scherm te zien. Dit betekent dan dat u eerst een willekeurige toets moet in drukken voor u de kop van het volgende bericht te zien krijgt. Bij een klein deel van de BBS'en, krijgt u echter de volgende tekst op u scherm te staan. '`[ Reageer/Next/Quit ]`'. Wilt u nu een reactie op het door ➠

■ kader 1

```
Wilt u het Prikbord lezen.[J/n] N

Nieuwe berichten ...: 99
Wilt U de nieuwste berichten lezen? [J/n] J

Nonstop? [j/N] N

Nieuwste lezen.

Alleen Lokale berichten ? [j/N] N

Bericht__: # 763
Gelezen__: 2 keer
Van______: RODERIK MUIT aan IEDEREEN
Onderwerp: KOPIEREN          05Nov93 20:10
(Bericht staat in de MSX ECHOMAIL.)

Lezen? [j/N/quit] J
```

```
[Chat:AAN] Berichten-menu.Uw keuze (?=menu): e

Kies [L] okaal PYRAMIDE
 of  [M] SX REGIO-MAIL.
Maak uw keuze :l

Bericht aan wie? (RETURN voor IEDEREEN): sysop
Doorgestuurd aan MARTIN DE VRIES
Onderwerp: Loglijst.
Prive-bericht? [j/N] J

Bericht__: # 772  *Privé*
Gelezen__: 0 keer
Van_____: RUUD GOSENS aan MARTIN DE VRIES
Onderwerp: Loglijst.            07Nov93 14:49

Is dit zo Ok? [J/n] J

Geef uw bericht. Max 40 regels van 79 tekens. Lege regel eindigt bericht.

 1.Hoi Janny & Martin,
 2.
 3.Weer goed thuis gekomen gisteren?. Heb even een logfile gemaakt van jullie
 4.berichtensysteem voor de illustratie in MC&CM. Dus kijk maar niet verbaast
als
```

■ kader 2

u gelezen bericht geven, dan drukt u op de [R]. Met de [Q] bent u nu in staat om het lezen van berichten af te breken. U gaat dan verder naar het hoofdmenu van het BBS.

Berichtenkop

De kop van een bericht geeft ons in de meeste gevallen informatie over de inhoud van het bericht. De eerste regel geeft aan om welk berichtnummer het gaat. Dit is een vrij belangrijk nummer indien u na het lezen een reactie wilt geven op dit bericht. We hebben al kunnen lezen dat niet in iedere BBS automatisch na het lezen gevraagd wordt of u een reactie op het bericht wil geven. In de gevallen, dat deze vraag niet op uw scherm komt, heeft u namelijk dit nummer nodig om op het bericht te reageren. Hier kom ik straks nog even op terug. De tweede regel laat zien hoeveel keer het bericht al gelezen is. Op de derde regel kan men zien wie het bericht heeft geplaatst en voor wie het bericht eigenlijk bestemd is.

Onderwerp

Dan regel vier; deze geeft weer wat het onderwerp van dit bericht is. Jammer genoeg gebeurt het nog steeds dat men niet de juiste omschrijving van de inhoud van het bericht op deze plaats zet. Dat kan wel eens vervelend zijn voor de lezer van het bericht. Deze verwacht bijvoorbeeld een bericht te kunnen lezen over een spel en komt er bij het lezen achter dat het een reclame bericht is van een BBS. Geen nood echter. In een degelijk geval kan de lezer gebruik maken van de [C]. Het tonen van het bericht word dan afgebroken en de kop van het volgende bericht zal op het scherm verschijnen. Als laatste regel in de kop van het bericht kan er dan nog staan `'(Bericht staat in de MSX ECHOMAIL.)'`. Dit komt op dit moment in ongeveer 10 MSX BBS'en in Nederland voor. Deze BBS'en zijn als het ware aan elkaar gekoppeld, en wisselen de voor MSX ECHOMAIL gemerkte berichten onderling uit. Op dit onderwerp kom ik echter in het volgende artikel van het BBS–berichten verkeer terug.

Naar het berichtenmenu

Nu we even wat dieper op het bericht, en het lezen daarvan, zijn ingegaan, zullen we zelf ook wel eens een bericht willen plaatsen. Dat lijkt ingewikkelder dan het is. We zullen eens een poging gaan wagen. Allereerst dient men voor het plaatsen van een bericht naar het berichtenmenu van het BBS te gaan. Daar kan men komen door in de diverse andere menu's op de [R] te drukken. Het maakt dus in dit geval niet uit of u nu in het hoofd, file, of een ander onderdeel van het BBS zit. Vanuit al deze plaatsen zal de [R] u naar het berichtenmenu brengen. En laat u nu even niet afschrikken door de vele opties van dit menu. Het gaat ons alleen om het plaatsen of beantwoorden van een bericht.

Bericht plaatsen/beantwoorden

Als eerste gaan we een gelezen bericht beantwoorden. Dit kan echter op twee manieren. De eerste en gemakkelijkste manier komt wanneer er na het lezen van een bericht de regel `'[ Reageer/ Next/Quit ]'` op het scherm komt te staan. Het enige dat we nu eigenlijk hoeven te doen is op de [R] te drukken van `Reageer`. De kop van het nieuwe bericht zal dan automatisch worden aangemaakt. We hebben er dan verder geen omkijken meer naar. Onder deze kop zal een regel verschijnen met de aankondiging dat u maximaal 40 regels van elk 79 tekens kunt gaan gebruiken voor uw bericht. Daaronder zal een `'1.'` komen te staan als teken, dat u de eerste regel kunt intypen. Zie hiervoor het kader 2 hiernaast.

Een tweede mogelijkheid om een bericht te plaatsen is: in het berichtenmenu op de [E] drukken. Nu gaat u echter een nieuw bericht plaatsen en zult u alle handelingen, die daar voor nodig zijn, even door moeten werken. In de reeds eerder genoemde ECHO-MAIL BBS'en krijgt u nu eerst de vraag of het een lokaal, voor de huidige BBS, bericht is of een ECHO-MAIL bericht. De vraag kunt u beantwoorden door of een [L] of een [1] te drukken voor lokaal of een [M] of een [2] voor een ECHO-MAIL–bericht. Kiest u de eerste optie, dan blijft het bericht in het BBS waar u op dat moment contact mee heeft. Bij de tweede optie zal het bericht ook worden doorgestuurd naar de andere ECHO-MAIL BBS'en. Daarna pas krijgt u de vraag voor wie het bericht bestemd is. Hier geeft u de naam in van de persoon, waar het bericht aan gericht is. Drukt u op deze plaats op de [RETURN], dan zal het bericht voor **iedereen** bestemd zijn. Maar wilt u het bericht aan een bepaald iemand sturen, dan dient u de juiste naam in te toetsen. U heeft anders kans dat het BBS meldt, dat dit geen user is van dit BBS. Om te weten te komen of degene, die u het bericht wilt sturen als user van het BBS geregistreerd staat, kunt u voor het plaatsen van het bericht op de [U] drukken daarna een gedeelte van de naam ingeven. Het BBS zal dan een overzichtje geven van de user(s), die het ingegeven gedeelte in zijn/hun naam heeft/hebben staan.

Als laatste wordt er gevraagd naar het onderwerp van het te plaatsen bericht. Type hier door middel van maximaal twintig letters in wat de inhoud van het bericht zal zijn. Heeft u het bericht aan iemand geadresseerd, dan zal nog gevraagd worden of het een privébericht is. Drukt u nu de [J] in, dan is het bericht alleen te lezen door degene aan wie u het bericht stuurt. Iemand anders krijgt het bericht dan echt niet te zien.

Tip

Wilt u eens een bericht plaatsen voor de SysOp van het systeem, dan mag u op de plaats waar de naam ingegeven moet worden als naam SYSOP ingeven. Het BBS vult dan automatisch de naam van de SysOp in. Heeft u de gege- ➡

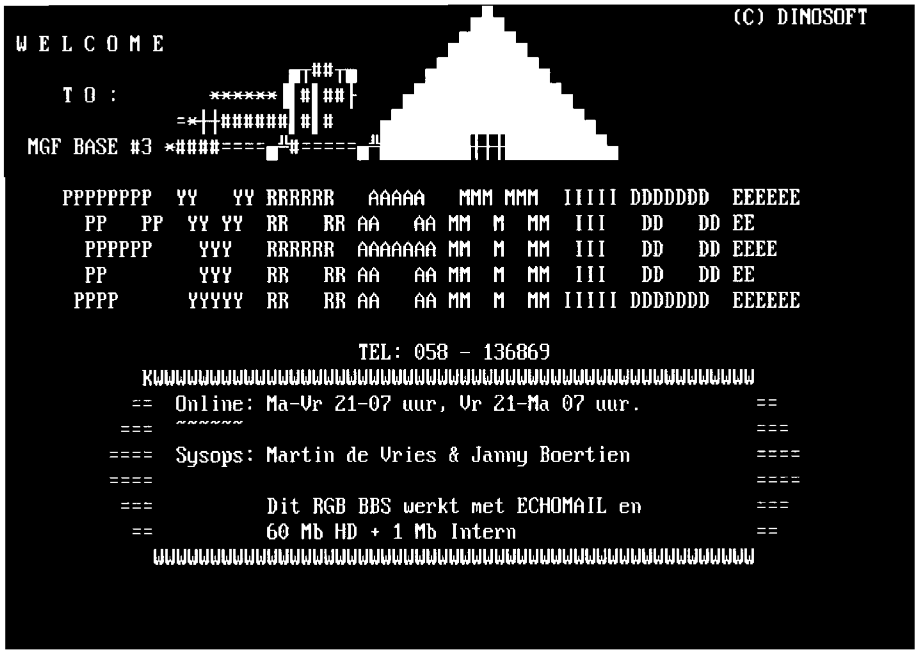
vens voor de berichtkop ingevuld, dan zal er om een bevestiging van die gegevens worden gevraagd. Toetst u dan de [J] in, dan komt u weer op de plaats waar de regel:
'Geef uw bericht. Max 40 regels van 79 tekens....'
op uw scherm geplaatst werd. U kunt dan weer beginnen met het intoetsen van uw bericht. Indien u het bericht heeft ingetypt, moet u een lege regel ingeven om het bericht te beëindigen. U krijgt dan de regel:
[Save/Aanvullen/List/Edit/Readonly/Quit]
op uw scherm. Nu wordt u dus de mogelijkheid geboden om nog diverse dingen in het bericht te veranderen of het bericht gelijk in het BBS weg te saven. Het saven gebeurt na het drukken van de [S], als u op deze regel bent aangeland. Mocht u tot de ontdekking komen dat u toch nog iets bent vergeten in het bericht of dat u te vroeg op deze regel bent terecht gekomen, dan kunt u de [A] indrukken en het bericht verder aanvullen of veranderen. De [L] geeft u de mogelijkheid het bericht dat u heeft ingetypt nog even rustig door te lezen voor u het weg save't in het BBS. Met de [E] kunt u een regelnummer kiezen uit uw bericht, om daar een gemaakte fout in te herstellen. De [R] maakt van uw ingetypte bericht als nog een privébericht, als u deze keuze nog niet gemaakt had. Met [Q] kunnen we het plaatsen van het bericht afbreken. Drukt u dus op de [Q], dan zal het bericht **niet** in het BBS worden opgenomen. Dit is dus een gemakkelijke toets, voor als u het plaatsen van een bericht eens 'droog' wilt oefenen.

Bericht uploaden

De laatste mogelijkheid tot het plaatsen van een bericht, is het uploaden van een bericht. Voor grotere berichten, zo rond de 30 of 40 regels, is dit een heel mooie optie. U hoeft dan namelijk niet uw bericht online in te typen, maar kan het thuis eerst even rustig maken met een tekstverwerker. Dit scheelt weer in uw telefoonrekening. De meest geschikte tekstbewerker hiervoor vind ik TED, van het BBS Jostel.

Bericht maken voor upload

Bij het maken van een bericht, dat u wilt uploaden, moet u wel aan de volgende punten denken, anders heeft u kans dat het geheel niet goed verzonden wordt. Als eerste mag een regel niet langer zijn dan 79 tekens. Het bericht mag maximaal 40 regels lang zijn en op iedere regel moet een leesteken staan. Regels met alleen een spatie kunnen moeilijkheden geven bij het verzenden. Het is daarom aan te raden om op lege regels, aan het begin van de regel even een '–', een '.', een '*' of een ander teken te plaatsen. Met de voornoemde punten in de gedachte, kunnen we een bericht gaan maken. Heeft u het bericht klaar, save het dan als ASCII–tekst. TED doet dit automatisch. Bij andere tekstverwerkers moet u echt even deze save–optie kiezen om problemen bij de verzending te voorkomen.



■ kader 3

Verzenden van het bericht

Staat het bericht eenmaal op disk, dan is het klaar voor verzending. U maakt dan contact met het BBS, waar het naar toe moet en voert dan de volgende handelingen uit. Ga na het inloggen, eerst naar het FILEMENU en switch het BBS naar 300/300 Baud. Zie hiervoor de vorige aflevering van BBS Wereld. Ga daarna naar het berichtenmenu door op de [R] te drukken. Nu voert u de reeds eerder besproken handelingen uit voor het plaatsen van een bericht. Zodra de regel 'Geef uw bericht.....' op het scherm komt te staan, drukt u de [CLR HOME] in. Het bekende PHILTERM–menu uit de vorige aflevering komt nu weer te voorschijn. Kies nu de [A] voor ASCII–upload en geef de naam in van het door u op disk geplaatste bericht. Zorg er wel voor dat de disk met het bericht in de drive van uw computer zit. Het bericht zal nu van uw disk gelezen en naar het BBS verzonden worden. Dit gaat dan een stuk sneller dan menigeen kan typen. Zodra het bericht verzonden is, drukt u een keer de [RETURN]. Hierna komt de regel voor het saven, editten enz. weer op het scherm. Druk nu de [S] en het bericht wordt in het BBS opgeslagen. Wissel nu weer de baudrate naar 1200/75 door de toetsen [F][W] in te drukken en handel weer zoals beschreven in MCCM nummer 63.

Het lezen, plaatsen en beantwoorden van berichten zal nu, denk ik, voor een ieder een stuk gemakkelijk verlopen. Nog even een woord van dank aan Janny Boertien en Martin de Vries van Pyramide BBS voor het mogen gebruiken van hun schermen bij deze aflevering van BBS Wereld. Bekijk hiervoor vooral kader 3 hierboven.

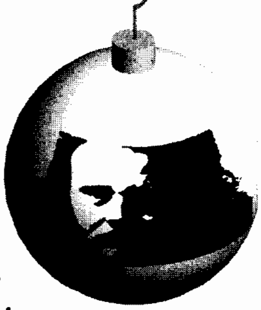
De volgende keer zullen we eens wat dieper in gaan op de verschillende vormen van berichten binnen de BBS Wereld. Dan komt ook de QWK en MSX Echo–mail een beetje beter uit de pen.

Ruud Gosens

❑

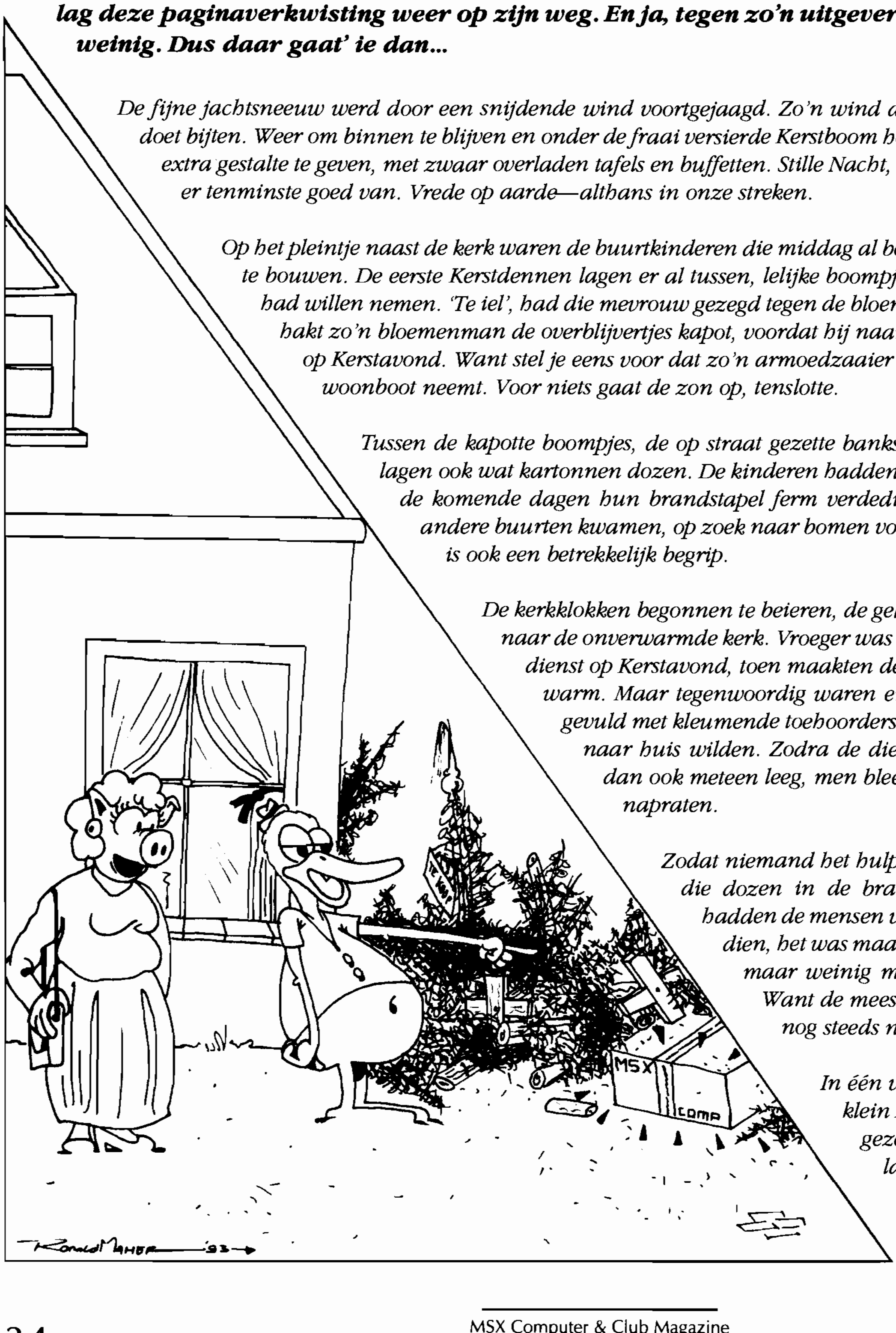
Pr Bernhardlaan 9
6971 GE Brummen
Tel: 05756–3883.
Na 18:00 uur is op dit nummer mijn BBS on–line.

KERSTVERTELLING



Oud MSX Computer Magazine lezers kennen het klappen van de zweep. Maar voormalige Club–leden niet natuurlijk. Daarom leggen we het nog één keer uit.

De huidige uitgever is er nu eenmaal van overtuigd dat een goed computer–blad niet zonder Kerstverhaal kan, in december. En wat erger is, hij schrijft ze zelf. Vorig jaar was het er bij alle perikelen rond de fusie bij ingeschoten, dit jaar lag deze paginaverkwisting weer op zijn weg. En ja, tegen zo'n uitgever begin je weinig. Dus daar gaat' ie dan...



De fijne jachtsneeuw werd door een snijdende wind voortgejaagd. Zo'n wind die de kristallen echt in je huid doet bijten. Weer om binnen te blijven en onder de fraai versierde Kerstboom het welbehagen der mensen eens extra gestalte te geven, met zwaar overladen tafels en buffetten. Stille Nacht, Heilige Nacht—en hier eten we er tenminste goed van. Vrede op aarde—althans in onze streken.

Op het pleintje naast de kerk waren de buurtkinderen die middag al begonnen hun grote brandstapel te bouwen. De eerste Kerstdennen lagen er al tussen, lelijke boompjes die niemand mee naar huis had willen nemen. 'Te iel', had die mevrouw gezegd tegen de bloemenman op de brug. En ja, dan hakt zo'n bloemenman de overblijvertjes kapot, voordat hij naar zijn eigen warme huisje gaat, op Kerstavond. Want stel je eens voor dat zo'n armoedzaaier een boom gratis mee naar zijn woonboot neemt. Voor niets gaat de zon op, tenslotte.

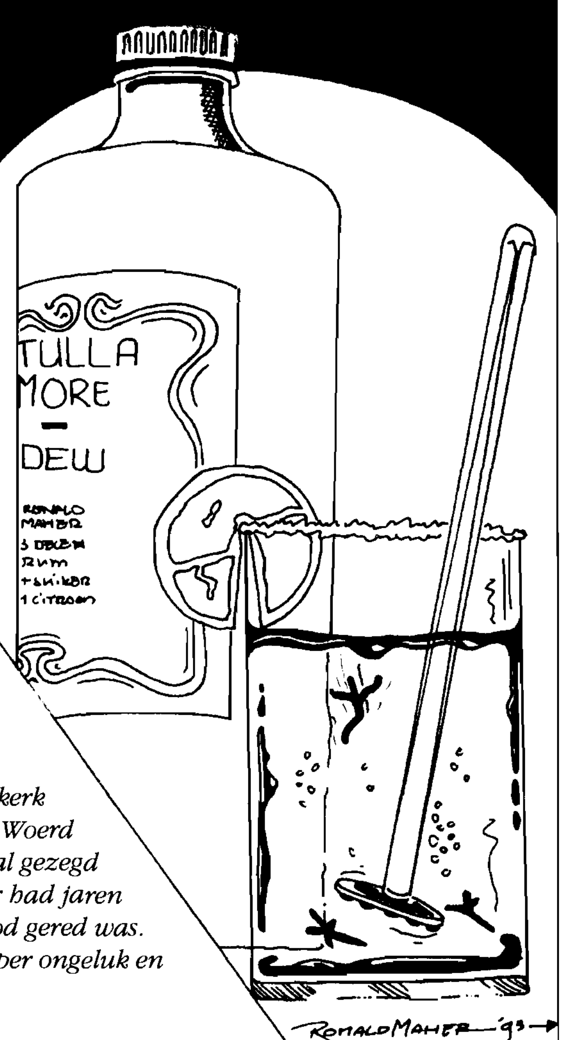
Tussen de kapotte boompjes, de op straat gezette bankstellen en een enkele autoband lagen ook wat kartonnen dozen. De kinderen hadden hun best al gedaan en zouden de komende dagen hun brandstapel ferm verdedigen tegen de schooiers die uit andere buurten kwamen, op zoek naar bomen voor Oudejaarsavond. Ach, vrede is ook een betrekkelijk begrip.

De kerkklokken begonnen te beieren, de gelovigen repten zich door de kou naar de onverwarmde kerk. Vroeger was het echt druk geweest tijdens de dienst op Kerstavond, toen maakten de mensen zelf die grote kerk wel warm. Maar tegenwoordig waren er maar een paar rijen banken gevuld met kleumende toehoorders, die liefst zo snel mogelijk weer naar huis wilden. Zodra de dienst afgelopen was liep de kerk dan ook meteen leeg, men bleef in dat weer niet voor de deur napraten.

Zodat niemand het hulpgeroep hoorde, dat uit één van die dozen in de brandstapel opklonk. Want daar hadden de mensen veel te veel haast voor. En bovendien, het was maar een hele zachte noodkreet, die maar weinig mensen zouden kunnen horen. Want de meeste mensen begrijpen computers nog steeds niet.

In één van die dozen zat namelijk een klein MSX–computertje. Aan de straat gezet, terwijl de vuilnisophalers net langs waren. Door de moeder van een jongetje dat tegenwoordig liever met Nintendo —of was het Sega—speelde.

Moeders bield van een netjes opgeruimde kamer, dus was het MSX'je samen met de spelletjes na een half jaartje gewoon opgeruimd. Weggegooid op Kerstavond, in een doos waar tot overmaat van ramp een hond tegen geplast had. En niemand hoorde het zwakke elektronische hulpgeroep uit het hart van de brandstapel.



Bon, zo is'ie wel zielig genoeg. Tijd voor wat oude bekenden. Want het moet wel goed aflopen, natuurlijk. En oplettende lezertjes weten misschien al wat er komen gaat, met die woonboten in de buurt.

Even verderop lag de woonboot van Meneer Piet. Jaren terug was Piet zo'n vervreemde whiz-kid geweest, maar het ging nu stukken beter met hem. Natuurlijk stond zijn boot vol met allerlei soorten computers, maar hij had tegenwoordig ook heel wat vrienden. Toegegeven, niet allemaal mensen, maar wel vrienden die hem graag mochten. Zo zouden er straks twee op bezoek komen, gezellig op Kerstavond een glaasje komen drinken. Meneer Piet zette de kachel nog maar wat hoger, want één van die twee was nogal kouwelijk aangelegd.

Dat klopte, want juist op dat moment kwamen ze samen de hoek van de kerk om. Het varkentje rilde en kleumde in haar dikke jas, maar Snavelaar de Woerd had nergens last van. Kunst, met zo'n natuurlijk donsjack! (Ik had toch al gezegd dat sommige van Meneer Piet's vrienden geen mensen waren? Snavelaar had jaren bij meneer Piet gewoond, nadat hij als jong pulletje door hem van de dood gered was. En Knorretje, die had Snavelaar weer leren kennen, tijden terug, toen ze per ongeluk en door teveel rumbonen op zijn flep was gaan staan.)

Mensen gooien makkelijk dingen weg, maar dieren zien dat heel anders. Die gaan altijd even kijken of ze nog wat kunnen, met de spulletjes die anderen hebben afgedankt. Dus het was niet vreemd dat Knorretje meteen dacht dat zo'n half kerstboompje misschien wel heel welkom zou zijn bij Meneer Piet. Immers, zijn boot was niet zo groot. En toen Knorretje en Snavelaar de mooiste boom uitzochten uit de brandstapel, hoorden ze opeens een zacht geroep. Het kwam uit die ene kartonnen doos, die niet prettig rook. Duidelijk honde-je-weet-wel. Maar dat kon ze niet weerhouden. Samen wrikten ze aan die doos, tot ze hem eindelijk uit de brandstapel hadden weten te manoeuvreren. Dat is helemaal niet makkelijk, als je geen handen hebt!

Toen de doos eenmaal open was, was het al gauw duidelijk. Een doodsbang en door-en-door-koud MSX'je. Zo te zien helemaal in orde, met de spelletjes er nog naast. En kijk: daar liggen de aansluitsnoertjes ook! Gelukkig wisten ze wel waar dat arme computertje naar toe moest. Meneer Piet's boot was vlakbij.



Een uurtje later sloegen de klokken twaalf uur. Op Meneer Piet's woonboot was het weer hartstikke gezellig. Er waren hapjes, er waren drankjes, ze hadden net een rondje Hot Whiskey gemaakt. Achter de Kerstboom—die snel was opgetuigd met mooie rode slingers—lag het MSX'je, tussen allerlei andere computers. Stilletjes te luisteren naar het zachte gezoem van tevredenheid, dat hem vertelde dat hij hier nooit meer weg zou hoeven.

WAMMES WITKOP

Columbus

tekenprogramma voor SCREEN 12

Het grafische programma Columbus werkt alleen op SCREEN 12. Het is gemaakt door Tencas Group, een tot nu toe vrij onbekende Italiaanse groep die nu de laatste tijd veel uitbrengt.

Om maar te beginnen met de eisen van Columbus: er is minstens een MSX2+ met 384 kB geheugen nodig. Ook een muis is noodzakelijk. Columbus is geschreven in (KUN–)BASIC en daarom is het programma vrij groot. De programmeurs hebben voor elke functie een apart BASIC–programma gebruikt. Dat is veel om naar RAMdisk te kopiëren en omdat het ook nog in een BASIC programma wordt gekopieerd duurt het opstarten erg lang. Dit opstarten verloopt via een reset. Waarom dit zo gebeurt is mij een raadsel.

SCREEN 12 was tot nog toe een onontgonnen gebied voor de tekenaars op MSX. Dit vanwege de opbouw ervan. In een scherm met 256 kleuren kunnen die kleuren gemakkelijk opgeslagen worden in een byte per pixel. Om meer dan 256 kleuren op het scherm te krijgen heeft men een codering moeten bedenken die redelijk efficient met de geheugenruimte omspringt maar wel het tekenen bemoeilijkt. Columbus kan echter als handig hulpmiddel gekozen worden.

Kleuren kunnen gekozen worden op 2 manieren: op de YJK–manier en de RGB-manier. De RGB–manier houdt gewoon in dat je de waarde voor rood, groen en blauw kunt instellen. Hierbij kun je elke primaire kleur laten variëren van 0 tot en met 15, wat dus neerkomt op 4096 (=16^3) kleuren. Op de YJK–manier kun je echter uit 131072 (2^17) kleuren kiezen, waarvan er volgens ASCII maar 19268 verschillend zijn.

Tekenfuncties

Bij het tekenen van lijnen wordt de kleur goed op het scherm gebracht. Dit in tegenstelling tot BASIC. Als je daar gewoon een lijn trekt met LINE, krijg je een lelijk color-spill effect. Dit wordt zoveel mogelijk vermeden door Columbus. Bij het tekenen van rechthoeken, en ook functies die werken met rechthoeken, wordt de x–coördinaat van de linkerrand afgerond naar een viervoud, en de rechterkant naar een viervoud plus drie. Zo wordt de color–spill voorkomen.

Met JK–swap kun je de J en de K tint verwisselen, J en K zijn hierbij waarden die de kleur van vier pixels aangeven. Dit kan soms leuke effecten geven. Van dit soort opties zijn er nog een aantal. Bijvoorbeeld negative en black/white, bold ("resolutie verminderen"), lighten, darken en smooth.

Met de meta–opties kan een mooie fade van de ene kleur naar de andere kleur worden verkregen, deze kleuren zijn instelbaar in het kleurenmenu. Je kunt hierbij ook gebruik maken van wiskundige functies. Dit levert zonder veel moeite een mooi effect op. De gekozen kleuren kunnen dan bijvoorbeeld in cirkles en rechthoeken gebruikt worden.

Blokfuncties

Behalve de standaard blokfuncties als copy, heb je ook de beschikking over de volgende functies: mixen, draaien over een instelbare hoek, scrollen, horizontaal en verticaal spiegelen en een functie om een cylindervormig effect te verkrijgen. Dit laatste klinkt nietszeggend, maar ziet er leuk uit. Ook kan er met Columbus tekst op het scherm worden gezet. Alleen werkte dat niet goed bij mij door het SCREEN 12 effect. De kleur ging helemaal de mist in.

Digitaliseren

Dit is mogelijk met de HBI–VI digitizer van Sony, maar ook met de NMS 8280. Ik dacht (en hoopte voor de bezitters van een 8280) dat dat inhield dat je rechtstreeks in SCREEN 12 zou kunnen digitaliseren. Maar dat wordt gewoon in SCREEN 8 gedaan, waarna het resultaat omgezet moet worden in SCREEN 12. Het is ook mogelijk gewone SCREEN 8 plaatjes in te laden en te converteren. De kwaliteit wordt op die manier niet beter; eerder slechter. Maar het is dan wel aan te passen, zodat het uiteindelijke resultaat toch best wel mooier kan zijn.

Traag

Ik vermoed dat het verdelen, van het programma in zoveel kleine programmaatjes, het geheel vrij traag heeft gemaakt. Op een turboR valt het nog mee, omdat de R800 aan staat. Volgens de handleiding is BASIC 3.0 noodzakelijk, dus iemand met slechts een MSX2 met ingebouwde V9958 kan niks met Columbus. Als men gebruik had gemaakt van KUN–BASIC voor MSX2+, was dat niet nodig geweest, omdat die ook zonder de BASIC–uitbreiding werkt. Het was ook erg eenvoudig geweest om de benodigde commando's even in machinetaal te (laten) programmeren. ➡

Bestelinformatie:
Columbus kost inclusief porto *f* 45,- en is te bestellen bij:
MSX Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak
Zie hun advertentie.

R800

Dat geldt trouwens ook voor de slordigheid dat de R800 alleen maar "gewisseld" wordt. Dus van Z80–mode naar R800–mode en andersom. Als de R800–mode dus al aan staat, wordt hij uitgezet bij het starten van het programma. Dit terwijl het heel simpel was geweest om hem altijd aan te zetten. Het blijkt dat de R800–mode niet wordt uitgezet bij het bewaren van een file. Dit kan funeste gevolgen hebben voor de file, de FAT en de directory. Hopelijk wordt dit aangepast. Volgens ASCII is de R800–mode alleen bedoeld voor DOS2, en daar wordt dan ook bij alle disk-acces de Z80–mode ingeschakeld. Zie voor meer informatie Sunrise Special #3 en/of #4.

Conclusie

Een erg uitgebreid programma, alleen een beetje te traag. De systeemeisen zijn aan de forse kant, maar de—naar mijns inziens ietsje te hoge—prijs van *f* 45,– zal juist door de bezitters van zo'n configuratie geen bezwaar mogen zijn. Als je digitaliseert of in SCREEN 12 wilt proberen te tekenen is dit programma een absolute must.

Kasper Souren

❑

Etiketten

speciaal voor grootgebruikers

Het programma Etiket is van de hand van BEVAMA–soft uit Arnhem en stamt uit 1992. Zoals de titel al doet vermoeden is het een programma waarmee je etiketten kunt ontwerpen en uitprinten.

Na het opstarten van het programma door de disk in de drive te steken en te resetten komt er al snel een menu tevoorschijn waarin je kan kiezen uit verschillende opties.

Menu

Standaard is het hoofdmenu voorzien van een witte ondergrond met daarop zwarte letters. Bij mensen die enigerlei ervaring hebben met printers zal dit ongetwijfeld bekend voorkomen. Eventueel kunnen de kleuren ingesteld worden in een submenu. Lastig hierbij is dat er gevraagd wordt om het corresponderende nummer van de kleur die gewenst is, terwijl er geen tabel in het beeld wordt gezet waar men deze kleur gemakkelijk op kan zoeken. Ook lastig is dat na het kiezen van deze optie niet meer teruggekeerd kan worden naar het hoofdmenu zonder de kleuren in te vullen. De eerste optie is eigenlijk het belangrijkst: het aanmaken van een nieuw etiket. Bij de aanmaak van een nieuw etiket wordt bij iedere stap goed duidelijk gemaakt wat er nu eigenlijk precies ingevuld moet worden d.m.v. pijltjes. Alleen bij de printercodes kan ik me voorstellen dat een gebruiker een aantal zaken door elkaar haalt.

Het wegschrijven van een gemaakt etiket en het inladen ervan zijn twee mogelijkheden die eigenlijk geen verdere uitleg behoeven. Kortheidshalve wil ik wel graag vermelden dat men er aan heeft gedacht een waarschuwing in te bouwen bij het inladen van een etiket; bij het inladen van een etiket wordt het etiket dat momenteel in het geheugen staat overschreven.

Submenu

In het submenu plotseling een opvallende kleurverandering, waarschijnlijk bedoeld om gebruikers duidelijk te maken dat zij niet in het hoofdmenu zitten. Toch vindt ik de overgang van zwart op wit naar wit op zwart een beetje extreem. De kleuren van de achtergrond en die van de letters worden namelijk verwisseld, dus grijs op blauw wordt blauw op grijs, etc. In dit submenu mogelijkheden tot het wijzigen van de tekst op het etiket, het wissen van etiketten van schijf (wat vreemd genoeg wordt aangeduid met 'onderhoud diskette') en het veranderen van de instellingen van het huidige etiket.

Het uitprinten gebeurt vlekkeloos. Het pakket is alleen geschikt voor een Epson–compatible printer, maar als het eenmaal draait komen er fraaie etiketten uit de printer rollen. Storend zijn wel bepaalde trekjes in het programma die het gebruik wat minder aangenaam maken, zoals bijvoorbeeld het instellen van de schermkleuren wat ik hiervoor al beschreven heb. Hoewel het kiezen van gelijke kleuren voor de tekst en de achtergrond niet mogelijk is, worden deze kleurinstellingen niet bewaard bij het afsluiten van het programma, dus deze moeten iedere keer weer opnieuw ingevoerd worden.

Conclusie

Het programma heeft goede en slechte kanten, waarbij aan beide kanten vooral gedacht wordt aan gebruikersvriendelijkheid. Het is een simpel bedienbaar programma met enkele onvriendelijke trekjes. Ook ben ik een klein aantal schrijf en/of typefouten tegengekomen. Doordat er eigenlijk weinig tekst in het programma voorkomt, komt dit nogal slordig en onprofessioneel over. Voor een dergelijke professionele prijs (*f* 100) zou men dat niet verwachten. Vermoedelijk zijn er in het PD–circuit dergelijke programma's te vinden die ongeveer van dezelfde kwaliteit zijn.

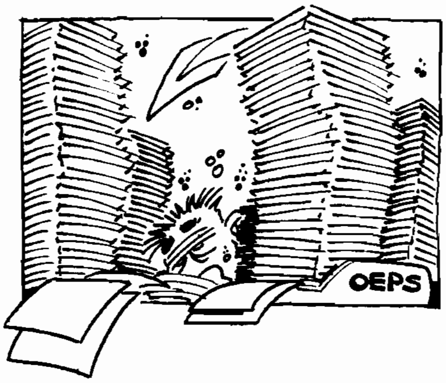
Tom Renirie

❑

Bestelinformatie:
Met excuses aan Bevama–soft kan deze niet volledig gegeven worden. Het programma kost *f* 100,–. Nadere gegevens van Bevama ontbreken triest genoeg bij het ter perse gaan. Dit door een communicatiestoring ter redactie. Bevama treft geen blaam! Wij verwijzen u graag door als u ons belt, tel: 010–4254275.

POST

Reacties op lezersvragen en opmerkingen



Beste Redactie

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld.

Recensie Eurosets

In nummer 63 plaatsten wij een recensie over een produkt van Dick van Vlodrop. Het betrof een programma om op de turboR eenvoudig MSX/IBM karakters te kunnen krijgen. De maker van dit programma stuurde mij een lange brief met kritiekpunten op deze bespreking. Door die lengte is het ondoenlijk om die brief hier volledig op te nemen. De kritiek van Dick richt zich echter voornamelijk op het feit dat naar zijn mening niet goed uit de verf komt dat het 'concurrerende' programma eigenlijk geen concurrent is maar meer een niet volledig uitgewerkt idee. Ook al is het gratis heb je daar dus niets aan. Zijn produkt daarentegen werd—na vele uren zwoegen om alles te doorgronden—wel afgerond met een programma dat deed wat het beloofde. De prijs is, zeker gezien de geleverde inspanning, zeer schappelijk. Ook een tekst als 'Hier is niet goed over nagedacht' werd als zeer grievend ervaren temeer daar het onjuist is. Wij geven een open reactie.

Beste Dick,
Zoals je hiervoor al kon lezen is het ondoenlijk om op alle punten van je lange brief in te gaan. Ik hoop echter dat je met mij eens bent dat ik de hoofdzaken goed heb samengevat. Stefan verzekerde mij dat hij de recensie, voordat hij hem aan mij opstuurde, aan meerdere anderen had laten lezen en hun commentaar had gevraagd. Hij verwoordde in de recensie aldus niet alleen zijn eigen mening, maar ook die van een aantal medeturboR-bezitters. Ook hier op de redactie werd de tekst doorgelezen en ik denk dat je er te zwaar aan tilt als je meent dat door de positieve woorden, die aan de 'concurrent' worden besteed jouw produkt niet uit de verf komt. Lees nu eens de zin waar bijna iedereen mee begint, ondanks alle pogingen van ons om door de layout iedereen aan het begin te laten starten. Inderdaad; de eerste zin van de conclusie: Vooral voor GT-bezitters is dit zonder meer een aanrader... Wat wil je nog meer? De maker van een programma, die het gratis aanbiedt de grond in trappen, omdat niet alles werkt zoals de gebruiker het wil? Aan de ene kant ben ik geneigd om iets dat iemand gratis aanbiedt hemelhoog te prijzen, maar aan de andere kant ben ik bijvoorbeeld ook niet gediend van al de gratis reclame van organisaties als Het Beste, Lekturama/Keurkoop en dergelijke, die mij regelmatig lastigvallen met allerlei ongevraagde enveloppes, krasloten, dichtgeplakte zakjes en prijsnummers. In die geest kan ik met je meevoelen dat, strikt genomen, het Meusesoft–produkt alleen maar schijfvervuiling is, omdat het niet doet wat het zou moeten doen. Ik denk echter dat onze lezers best in staat zijn uit de gepubliceerde tekst op te maken waar hun voorkeur ligt. Een ander kritiekpunt van Stefan waar je over valt, is dat Stefan het omslachtig vindt dat hij elke keer opnieuw moet aangeven welke set hij wil gebruiken. De gewraakte zin in zijn verhaal is 'Hier is niet goed over nagedacht door de programmeur'. Ik ken jou al langer en weet dat dit laatste zeer beslist niet waar is. Wat wel waar is, is dat jij, als je eenmaal meent iets op een bepaalde manier te moeten aanpakken, daar moeilijk van af te brengen bent. Mensen die het met je eens zijn noemen dat standvastig, mensen die het er niet mee eens zijn eigenwijs; het eeuwige dilemma. Als ik echter zelf kijk naar een programma, waarbij ik elke keer opnieuw altijd hetzelfde moet intikken, dan moet dat programma voor mij wel héél erg nuttig zijn om het desondanks toch nog te gebruiken. Kortom; op dit punt sta ik achter de mening van Stefan. Alleen voor mensen die meerdere printers bezitten, is de door jou gekozen aanpak handig, maar voor het overgrote deel van de MSX'ers geldt, dat zij maar één printer hebben. Voor die categorie is de steeds weerkerende vraag uitermate irritant en het verbaast mij ook zeer dat niemand uit je omgeving je daarop gewezen heeft. Stefan stelde voor een parameter mee te geven. Ik stel voor op de schijf een aantal varianten te zetten, een vaste keus voor één der mogelijkheden èn de keuzevariant, die je al maakte. Bij MCBC leveren wij ook een aantal varianten van CONTROL. Laat de gebruiker de vrijheid zelf te beslissen wat hij wil. Dat Stefan overigens geen contact met je opnam is voor mij verklaarbaar daar de bespreking in zijn geheel positief is en dan is overleg voor publikatie niet gebruikelijk. Voor alle duidelijkheid zij hier nogmaals genoemd: turboR MSX/IBM karakters is een goed programma met slechts een enkel kritiekpunt(je) te noemen. De EUROPEAN.TSR van Meusesoft is weliswaar gratis, maar ➠

werkt niet volledig. Voor MSX'ers, die de beperkingen voor lief nemen, een voordelig alternatief.
P.S. Ik heb Jeroen Schmitz uitdrukkelijk gevraagd wel contact met je op te nemen voor zijn bespreking van Biblio.

DATABUS

In deze mini–DATABUS in het kort de regeling voor degenen die willen gebruik maken van het aanbod om de set diskettes bij nummer 64 gratis te ontvangen.

Brisk gratis

Als u nu ingaande met nummer 65 een diskabonnement neemt—en dat kan zowel een omzetting van een gewoon abonnement naar een diskabonnement als een nieuw diskabonnement zijn—krijgt u de twee diskettes, die horen bij MCCM 64 (dus met Brisk) zonder kosten opgestuurd. Dit opsturen geschiedt zodra de betaling voor de omzetting bij ons ontvangen is. De kosten voor omzetting vindt u op pagina 2, de binnenkant van de cover.

❑

Disks te duur

Beste MCCM, toen ik jullie blad in de winkel kocht dacht ik:"Kom laat ik eens de twee diskettes die bij het blad horen bestellen." Want de file 'BBSLIST.TXT' leek mij erg interessant maar toen ik zag wat er nog meer op stond vond ik die twintig gulden teveel geld om ervoor uit te geven. Dus daarom zou ik jullie willen vragen om die file op mijn schijf te zetten en die in de naar mijn adres geadresseerde enveloppe, uiteraard met postzegels, te willen stoppen en terug te sturen. Nu even wat de betaling betreft, geld wilde ik er eigenlijk niet voor geven maar daarom heb ik wat leuke dingen op deze schijf gezet. Ik hoop dat jullie daarmee genoegen nemen. Bij voorbaat dank en als jullie dat toch niet willen doen dan mogen jullie de dingen die op de schijf staan toch nog gebruiken hoor. Nu nog even een ander punt namelijk spelfouten in jullie blad. Kijk, als je een keer 'dt' schrijft in plaats van 'd' dat kan volgens mij nog wel door de beugel, of wanneer zinnen of alinea's verkeerd in elkaar gezet zijn, dat kan ook nog wel maar dat er een advertentie in jullie blad wordt gezet met de volgende spelfouten 'APPRIL' en 'TOEGAMGSPRIJS' dan zou je toch haast aan anafalbetisme gaan denken. Want het is jullie fout want in de MSX-MOZAIK stond de advertentie wel goed! Ik hoop dat jullie daar in het vervolg wat beter op zullen letten want dat kan toch echt niet. Verder hoop ik ook dat er wat vaker leuke (en lange) listings in jullie blad komen te staan. Ik ben ook op zoek naar een tweedehandse FM-PAC (graag met S-RAM), als jullie misschien iemand weten laat hem dan even contact opnemen met mij. Om de negatieve spellingsfouten maar even achterwege te laten en eens wat positiefs te zeggen over jullie blad, ga vooral zo door met jullie fantastische blad! Met vriendelijke groet...

Mark de Jong
Amersfoort

Nog even ter verantwoording: het biljet, de twee k&k's en tyroline heb ik zelf gemaakt maar de plaatjes glass en uil heb ik gedownload bij B-CATEL Amersfoort (PC-BBS) en het waren .gif plaatjes die ik met showem.com heb omgezet naar de msx. Het plaatje wammes.pic kwam ik bij een vriend z'n (illegale?) softwarecollectie tegen en dat plaatje heb ik gebruikt voor het biljet. Veel plezier ermee...

'Beste' Mark,
Jij maakt er wel een potje van. Je vindt dat er te veel spelfouten in het blad voorkomen. Een enkele d/dt kan volgens jou door de beugel. Nu volgens mij kan dat nu juist net niet, al kan ik geen garantie geven dat het nooit eens fout zal gaan. Trouwens de term anafalbetisme spel je als analfabetisme als je dat niet bent. Dat de advertentie van Tilburg destijds van die stomme fouten bevatte komt door twee zaken. Ten eerste plegen wij de kwaliteit zo hoog mogelijk te maken door niet een kopietje te maken, dit in tegenstelling tot allerlei anderen die zelfs bij kopiëren nog kwaliteitswinst boeken. Wij moeten dan echter wel over het oorspronkelijke elektronische bestand beschikken. Dit werd ons niet (of te laat) toegezonden. Daarom moest op het allerlaatste moment het bestand zelf gemaakt worden. Door mijn ziekte, waardoor mijn handen niet goed willen doen wat mijn geest voorstaat, is verklaarbaar dat fouten als de naastliggende letter aanslaan of een toets dubbel aanslaan gebeuren. Dat je de diskettes van het diskabonnement te duur vindt, zij zo. Als je trouwens een diskabonnement hebt kost het slechts *f* 11,125 extra voor twee (!) schijven. De ruil die je voorstelt is echter voor ons onaanvaardbaar omdat je gedownloade plaatjes voor ArtGallery aanbiedt, die ook nog eens van PC afkomstig zijn. Alleen je K&K'tjes heb ik doorgestuurd naar de betreffende redacteur. Als die je wil belonen merk je het wel. Je schijfje kwam ondanks te weinig porto zonder strafport binnen. Het biljet met Wammes wordt heel misschien ook nog wel eens gebruikt, maar ook dat zag ik eerder. Het idee is dus niet origineel. Jammer.

❑

Fonts tekenen

Eén tekenprogramma, twee handleidingen

Wie een teken programma aanschaft wil natuurlijk direct aan de slag gaan. Simpele tekeningetjes als een huisje en andere zaken kan iedereen natuurlijk snel in elkaar zetten. Maar ingewikkelde tekeningen of een mooi font zijn niet alleen lastig en tijdrovend, maar het staat ook bijna nooit in een handleiding!



Met name op diskmagazines als de Sunrise Picturedisk zijn in diverse demo's prachtige fonts of logo's te vinden. Enkele daarvan zijn echter gejat van Ami... collegacomputers en dergelijke (foei!), maar goed, ook op de collegacomputer moeten ze toch eens getekend zijn... Diegenen die met een huisje al de grootste moeite hebben worden door deze fonts natuurlijk afgeschrikt hetgeen zeker niet nodig is, want zo moeilijk is het echt niet. Die mensen denken hoogstwaarschijnlijk dat ze een font puntje voor puntje moeten tekenen.

Het moeilijkste punt ligt in de vorm, niet in de afwerking. Ik ben uitgegaan van het programma DD-Graph, op SCREEN 5. Als je een programma hebt met dezelfde functies gaat het natuurlijk ook. We gaan een 20x20 font maken. Een font dat mooi gekleurd is en een gekleurd randje heeft.



Werkwijze

Je hebt nodig: één transparante kleur (kleur 0) en twee vrijstaande kleuren, voor het gemak: kleur 14 en 15. Teken het font voorlopig alleen in contouren met kleur 15 (wit), dus niet ingekleurd. Als dit klaar is moet je nog een achtergrondje maken, dat dient als opvulling van het font (het gedeelte binnen de contouren) Om snel klaar te zijn maken we een vloeiende kleurenreeks. Waarschuwing: gebruik voor dit opvulpalet niet de kleuren 0, 14 en 15! Vul het gebied **rondom** de letter op met kleur 14. Selecteer `COPY TIMP` een kopieer het blok van 20x20 waar de letter in staat op de opvulings-achtergrond en de letter is ingevuld. Maak een andere achtergrond die dient als 'randje'. Maak in de letter kleur 15 transparant (kleur 0). Dit kan heel makkelijk door de optie te nemen waarmee je binnen een gebied de kleuren kan wijzigen.
Van het 20x20 blok zijn nu alleen de contouren van de letter transparant. Kopieer met COPY TIMP het blok op de tweede achtergrond. Vul de grijze kleur (kleur 14) met kleur 0 en presto... de letter is af! En zo kunt je dit met alle letters, cijfers en leestekens doen.

In DD-Graph nog gemakkelijker

In DD-Graph gaat het wel heel gemakkelijk; omdat het daar mogelijk is van en naar pagina 1 te kopiëren kun je de letterset op pagina 1 kopiëren en op pagina 0 (het werkscherm) de achtergrondjes maken. Door bij het disksubmenu `LOAD TIMP` te selecteren kun je in het disk menu pagina 1 over pagina 0 kopiëren. Verander kleur 15 in kleur 0 en bewaar het plaatje op pagina 1. Maak nu op pagina 0 de glansrandjes en laad pagina 1 weer op pagina 0. Verander kleur 14 in kleur 0 en naar het blijkt is het font in no-time ge- ➡

Copy Timp

Copy Timp is een in nuttige kopieer-optie die in de praktijk vrij vaak wordt gebruikt. Copy Timp kopieert alles behalve kleur 0, transparant. Zo kunt u bijvoorbeeld twee cirkels over elkaar kopiëren zonder dat de achtergrond mee wordt gekopieerd. Door nu bijvoorbeeld één maal een bol te tekenen en deze constant over elkaar te kopiëren kan men zeer gemakkelijk een druijffentros maken. ❒

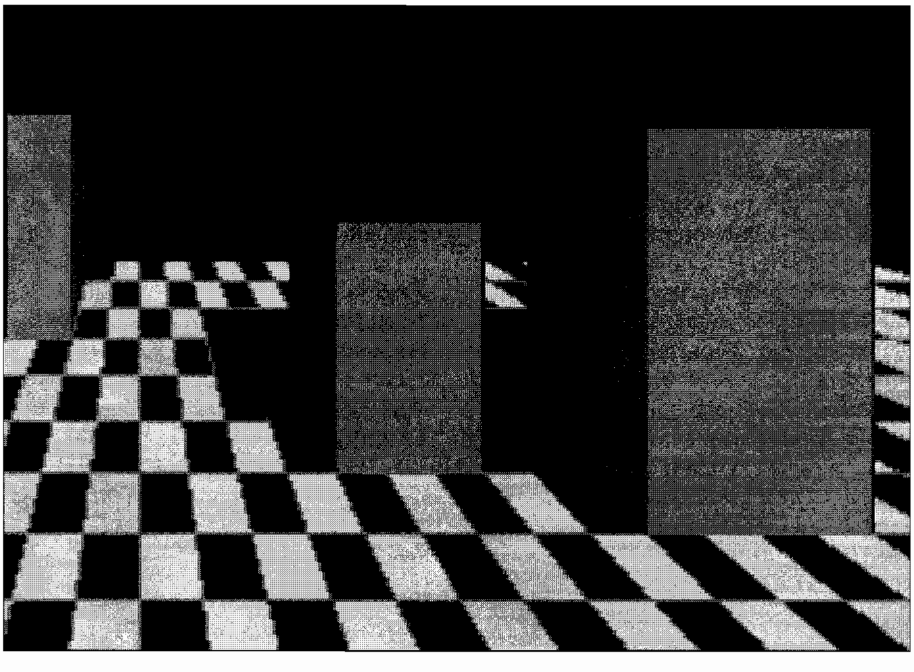


maakt. Bij een 16x16 font had dit allemaal niet gehoeven maar bij een 32x32 font is dit pure luxe!

Tips

Sommigen hebben misschien moeite met het tekenen van een font. Voor hun de volgende tips:

- Als je een 'E' hebt getekend heb je in theorie natuurlijk ook de 'F' en de 'L' getekend, het enige wat je hoeft te doen is de onnodige delen wissen. Dan blijkt dat veel letters op elkaar lijken.
- Teken eerst eens een font in het klein (bv. 8x8) en ga het daarna vergroten zodat hij precies twee keer zo groot wordt, werk de hoekige kantjes dan af en vergroot hem weer, werk de hoekjes weer af, enz. Om ronde of schuine lijnen gelijk te houden qua dikte moet je tijdens het afwerken van een hoekige lijn **niet** aan de binnen– èn buitenkant opvullen, maar aan de buitenkant een pixel toevoegen en aan de binnenkant een pixel wissen!
- Als je eenmaal een goed font in contouren hebt getekend, schrijf hem dan weg en gebruik hem als basis voor een nieuw font. Je kunt dan bijvoorbeeld andere achtergrondjes tekenen of het font in de hoogte respektievelijk breedte uitrekken.
- Als je zelfs met een gewoon font in contouren al moeite hebt, neem dan de MSX karakterset maar eens over en werk hem bij.
- Dezelfde contouren gebruiken kan op den duur eentonig worden. Een font krijgt al een ander image door bijvoorbeeld bij alle tekens aan de zelfde kant een paar blokjes weg te halen, of door alle tekens op een bepaalde hoogte te vervormen, bending of zo.
- Je doet een eventuele programmeur een groot plezier als je een font eerst tekent in een maat van 8, 16, 32, 64 enzovoorts, als er tenminste met VDP(19) gescrolld wordt. Daarnaast wil een programmeur een kleine ruimte tussen de letters zodat niet alle letters in een (horizontale) scrolltekst tegen elkaar staan, je kan dan beter een font van bijvoorbeeld 29x32 in plaats van 32x32 maken zodat er automatisch een kleine ruimte tussen de letters staat.



Tot slot nog een algemeen bekende tip:

- Teken om schuine en ronde randjes wat pixels met een verlopende tint, de rand lijkt dan minder blokkig.

Raytracing

Overigens, met het randje in de letter wilde ik in principe een soort glans effect bereiken. Omdat dit allemaal niet berekend is zal het dan ook niet overeenkomen met de werkelijkheid. Om dit te bereiken zul je een letter moeten raytracen. Zeker op een MSX gaat dit veel te traag. Voor dit werk zul je een (zware dus dure) PC moeten aanschaffen. Maar goed, slechts weinigen valt op dat de kleuren niet berekend zijn, dus deze manier van fonts tekenen bevalt me prima.

Maarten van Strien

❑

Ex–Libris

Een wedstrijd zonder nieten

Een wedstrijd in een MSX–blad, tjonge dat is lang geleden en het is helemaal lang geleden dat er ook nog prijzen werden uitgedeeld. Toch durven wij het aan en we geven zelfs een prijsgarantie: Iedere inzender krijgt een bescheiden prijs.

Wat is dat voor wedstrijd en wat zijn de prijzen? De wedstrijd is een "Ex–libris wedstrijd" en de prijs dat iedere deelnemer een afdruk krijgt thuis gestuurd, gemaakt op een 600 dpi laserprinter afgedrukt op mooi papier. Die kunt u dan zelf (laten) fotokopiëren en knippen tot net zoveel exemplaren als u nodig heeft. De mooiste plaatsen wij natuurlijk in MCCM.



Vakantie–idee

Van de zomer las ik in De Volkskrant een artikeltje over de Ex–Libris. Ik kreeg toen gelijk al zin om, op de MSX, een eigen Ex–Libris te ontwerpen. Nou gaat dat moeilijk als je in de tent zit, dus heb ik het maar uitgesteld tot na de vakantie. Daarbij kwam ik op het idee om er eens een wedstrijd mee te organiseren in MCCM, Frank was enthousiast dus...

Ex–libris

De woordcombinatie Ex–Libris komt uit het Latijn en betekent zoveel als "Uit de bibliotheek van ..." of simpelweg "Dit boek is van ...". In vroeger tijden had ieder zichzelf respecterend boekbezitter een, vaak door een kunstenaar ontworpen, Ex–Libris. Nu leek mij het hebben van een Ex–Libris voor de MSX–gebruiker iets zeer nuttigs. Als je een MSX–boek uitleent is het natuurlijk prettig als je het ook weer terug krijgt. Soms is de lener echt niet van kwade wil, maar weet echt niet meer van wie hij een bepaald boek geleend heeft. Een Ex–Libris kan daarbij behulpzaam zijn, al garanderen we niks. Immers, de lener wordt iedere keer als hij het boek gebruikt ermee geconfronteerd dat het boek niet van hem of haar is. Met Dynamic Publisher heeft u een prachtig programma om zelf een Ex–Libris te ontwerpen en het is voor Frank mogelijk om er afdrukken van te maken. Ik heb er nu zelf ook een gemaakt en deze staat als illustratie hierboven afgedrukt.

Een tip: U kunt het beste eerst een vierkant tekenen van 255 pixels horizontaal en 175 pixels verticaal. Er kunnen dan acht Ex–Libri op één vel. Later kunt u deze lijnen natuurlijk altijd weer weg halen. Afgedrukt heeft een Ex–Libris het formaat van de Ex–Libris zoals deze bij dit artikel staat. Natuurlijk mag u ook inzenden op andere formaten. Bedenk dat u het eindresultaat altijd nog kunt verkleinen om een minder *blokkig* resultaat te krijgen.

Winnaar

De inzender van de fraaiste Ex–Libris krijgt vanzelfsprekend meer dan één laserprint. Hij/zij krijgt een luxe pakket met zijn/haar Ex–Libris.

Regels

Bij een wedstrijd horen natuurlijk ook een aantal regels: zie het kader.

Veel plezier met het ontwerpen van uw Ex–Libris.

Ron Holst

❑

1. De ontwerpen moeten gemaakt zijn met Dynamic Publisher of daarnaar geconverteerd zijn.
2. Het woord Ex-Libris moet erop voor komen. MSX mag wel maar hoeft niet.
3. Maak een stempel van uw Ex-Libris en zet dat zovaak als mogelijk is op een DP–scherm. Stuur zowel een .STP als een .PCT–file in op diskette. Geef ze de volgende naam "E_Lxxxxx.STP" en "E_Lxxxxx.PCT", waarbij u op de kruisjes een verwijzing naar uw naam in vult. Ik zou mijn inzending kunnen noemen: "E_LRON_H.STP" en "E_LRON_H.PCT" en onder die namen staan Ron's voorbeelden ook op de diskette bij het diskabonnement.
4. Stuur een printout, liefst sticker, mee met daarop duidelijk uw naam en adres, postcode en woonplaats, die wij op de retourenveloppe kunnen plakken.
5. Merk de diskette duidelijk met een sticker met DP EX-LIBRIS en uw naam, adres, postcode en woonplaats.
6. Zet voor de zekerheid een tekstbestandje op de schijf met daarin uw naam en adres gegevens. De diskette mag geen verdere bestanden bevatten.
7. De inzending blijft uw auteursrechtelijk eigendom, maar door inzending geeft u MCCM toestemming om de door u ingestuurde ontwerpen onveranderd te publiceren en/of op te nemen op de diskette bij het diskabonnement, zonder daarvoor enige vergoeding te geven anders dan de toegezegde laserprint. De inzending wordt uitdrukkelijk niet automatisch Public Domain.
8. De ingestuurde diskettes worden, tenzij u een aan uzelf geadresseerde en correct gefrankeerde retourenveloppe meestuurt, niet teruggestuurd.
9. Per persoon kunt u maximaal drie ontwerpen tegelijk insturen.
10. Door inzending verklaart de inzender zich accoord met bovenstaande regels.

❑

Psycho Ball

Op 60 graden wel goed schoon?

Psycho Ball is een soort Shuffle Puck met een stuiterballetje of een soort tafeltennis zonder net en zo speelt het ook zo'n beetje. Best leuk om te spelen, alleen een beetje vreemde verhaalomlijsting.

Ik heb al veel vreemde en kromme verhalen bij spellen meegemaakt, maar deze spant toch wel de kroon. Oordeel zelf: luister en huiver.



Waspoeder

In een kapperszaak lopen twee huisvrouwen te praten over een pas nieuw wasmiddel dat op 60 graden wel goed schoon wast. Het verhaal van de ene klinkt zo overtuigend, dat de andere vrouw besluit het maar eens te proberen. Wanneer ze thuis samen met de haar vriendin de fles opendoet, ziet ze een sterretje onder de dop zitten. Wellicht met de gedachte dat je deze zou moeten sparen om je geld terug te krijgen, wil ze het sterretje eraf halen. Echter, zodra ze het aanraakt, wordt ze weggeflitst. De andere vrouw wil haar terughalen en gaat er ook achteraan.

Telepoort

Ze blijken geteleporteerd te zijn naar een vreemde planeet in de vorm van een gigantische stuiterbal. Ze worden direct gevangen genomen en in de kerker gegooid. Daar ontmoeten ze een oude man, die zegt een manier te weten om te ontsnappen. Na zijn verhaal zakt de man in elkaar en sterft. Via een loszittende steen in de muur komen ze in een gangenstelsel en stuiten op het einde tegen een aantal bewakers. Om terug naar huis te kunnen, zullen ze tegen de wachters van de koning een speciaal spel (namelijk Psycho Ball) moeten spelen en uiteraard winnen.
Nu, heb ik teveel gezegd?

Het spel zelf is dus een soort tafeltennis, maar dan zonder net. Met je batje moet je de stuiterbal zien terug te spelen en als de een mist, krijgt de ander een punt. Wie binnen een bepaalde tijdsduur de meeste punten scoort, is de winnaar. Tot zover lijkt het wel een beetje op Shuffle Puck, maar het originele van dit spel zit hem in het feit dat het balletje ook op en neer stuitert. Je moet hem dus de ene keer hoog terug slaan en de andere keer laag. Het batje is in ruststand laag, om hoog terug te slaan, moet je springen en ik moet zeggen: dat is wel even wennen!

Het 3D-perspectief lijkt soms wat bedrieglijk. Zo kan het soms lijken of je het balletje echt geraakt hebt, terwijl dat toch niet zo is. Ook is het soms ergerlijk dat je batje te sloom beweegt. Je ziet de bal aankomen en je kunt er net niet bij. Het zou handig geweest zijn als je met bijvoorbeeld de vuurknop ingedrukt snel zou kunnen bewegen (zoals bij Arkanoid).



Het spel heet ook niet voor niets Psycho Ball, want in de hogere stages kunnen zogenaamde psycho-effects voorkomen. In plaats van dat het balletje tegen de muur doorstuitert naar de andere kant, stuitert hij terug naar de speler en die moet dus de bal opnieuw spelen. De kansen dat dit gebeurt, zijn niet voor elke muur en de beide spelers gelijk. Dit geeft weer een extra dimensie (lees: moeilijkheid) aan het spel.

Het spel werkt verder met passwords, zodat je gelukkig niet altijd opnieuw hoeft te beginnen. Heel leuk ook is de optie practice, waarmee je met twee spelers tegen elkaar kunt spelen.

Conclusie

Wie van spelletjes als Shuffle Puck en Arkanoid houdt, komt ook met dit spel wel aan zijn trekken. Grafisch ziet het allemaal goed uit en ook muzikaal is alles in orde. De muziek werkt zowel op FM-Pa(c)k als Music Module en allebei. En als laatste de prijs: veertien gulden is toch geen geld?

Falco Dam

❑



Bestelinformatie
Psycho Ball is gemaakt door RAT en is te bestellen door *f* 14,- over te maken op giro 6354630 t.n.v. R. Koolmees.
Voor verdere informatie:
RAT
De Gondel 4
3742 GM Baarn
02154-18762 (19:00-22:00)

Brisk

Een levendig spel

Wanneer je een spelletje 'gratis' bij een blad meegeleverd krijgt, stel je meestal niet zulke hoge eisen. Des te verrassender is het dan wanneer je een spel als Brisk ontvangt, een spel dat het ook in de normale verkoop niet slecht zou doen.



Zoals in het vorige nummer groots aangekondigd werd, wordt bij dit nummer het spel Brisk meegeleverd op het disk-abonnement. Tja, de schietfanaten komen tegenwoordig niet meer zo aan hun trekken op MSX, want ook dit is weer een puzzelspel. Toch doen ook zij er goed aan om eens een blik op dit produkt te werpen.

Introductie

De introdemo ziet er zowel grafisch als muzikaal zeer verzorgd uit. De grafische animaties verlopen soepel en zien er origineel uit. De muziek werkt helaas alleen op FM–Pa(c)k, maar klinkt goed. De meeste nummers—wellicht allemaal? Ik kan niet alles thuisbrengen—zijn arrangementen van bestaande nummers, onder andere van Jean–Michel Jarre. Dat tijdens die intro ook de koppen van de makers van dit spel in pasfoto–vorm in beeld worden gebracht, is misschien een minpunt? En ze zijn nog erg duidelijk ook...

Brisky

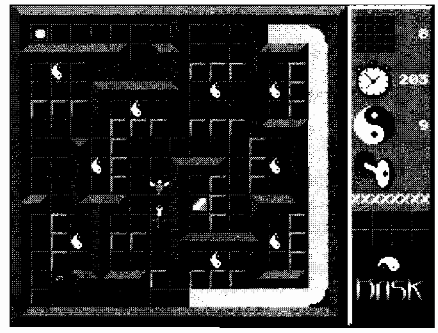
De hoofdrol in dit spel wordt gespeeld door Brisky. Brisky ziet zich geplaatst voor een honderdtal velden met lastige puzzels en veel nadenkwerk. Vanzelfsprekend moet jij Brisky door al deze moeilijkheden heen zien te loodsen. Je begint op een bepaalde plek in het veld en het is de bedoeling om alle yin-yangs —die Japanse zwart–wit tekentjes—te verzamelen en de uitgang te bereiken.

Flippy and his gang

Onderweg wordt je het leven zuur gemaakt door allerlei soorten vijanden. Deze vijanden bewegen origineel, doch gelukkig niet echt intelligent. Het is niet moeilijk om ze om de tuin te leiden. Maar de vijanden in het veld zijn niet het enige waar je rekening mee hebt te houden. Voor je door bepaalde deuren heen kunt, zul je eerst een goede sleutel moeten zien te bemachtigen. Er zijn verschillende kleuren sleutels die alleen de deuren in dezelfde kleur openen.

Obstakels

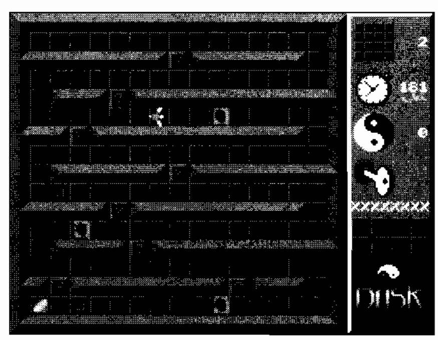
Behalve deuren kent Brisk nog vele andere obstakels en wel in de vorm van eenrichtingswegen, lopende banden, transporteerzones, zandpaden en nog meer. Normaal kunnen de vijanden daar niet overheen, behalve wanneer Brisky er overheen gelopen is. Het grindpad blijft gelukkig voor altijd on-



begaanbaar voor je vijanden. Ook zijn er plaatsen waar je maar één keer overheen kunt lopen. Hierna veranderen ze in een muur.

Gevarenzone

Ook kun je te maken krijgen met water– en lavagebieden. Hier kun je niet zomaar overheen, in ieder geval niet zonder te verdrinken of te verbranden. Gelukkig heb je hiertegen soms speciale schilden, die je beschermen. Je kunt ook een soort brug over het water maken met behulp van de schuifblokken, die zich in het veld bevinden. Deze kun je ook gebruiken om de vijanden in te sluiten of bommen onschadelijk te maken. Je moet natuurlijk wel oppassen dat je een blok niet te ver schuift, zodat je hem niet meer kunt gebruiken [*NvdR: hè, Falco?*].



Schuiven

Behalve dat je schuifblokken voor allerlei doeleinden kunt gebruiken, kunnen er ook nog allerlei prettige en minder prettige zaken onder verborgen liggen. Het zijn een yin–yang, een uitgang, één van de vier sleutels of één van de vier schilden (prettig) maar ook kan er een lavagebied, een bom, een dief, die alle schilden afpakt, of een dichte deur (das minder prettig) verstopt liggen. Oppassen dus!

Knoppen

Verder kunnen er in een veld speciale knoppen voorkomen. De verschillende kleuren bepalen de functies hier- ➡

van. Zo kun je (of kunnen je tegenstanders) met de blauwe knop een energieveld, in de vorm een bliksemschichtje, aan en uit zetten. Er zijn ook knoppen, die speciale deuren openen of de eenrichtingswegen omkeren. Ik geloof dat ik nu nog niet eens alles gehad heb, maar hierna legt Erik zelf alles uit over de werking van dit spel. Oh ja, elk veld moet ook nog binnen een bepaalde, soms krappe, maar meestal ruime, tijdlimiet opgelost worden.

Stiekem doorgaan

Al met al vereist het oplossen van zo'n veld veel denkwerk. Of je dit nu een nadeel of een voordeel vindt, moet je maar voor jezelf bepalen. Gelukkig kun je ook een veld overslaan als je er echt niet uitkomt of het gewoon vervelend vindt. De overgeslagen velden (maximaal vier) worden echter wel bijgehouden, dus voordat je het spel echt kunt uitspelen, zul je toch eerst alle velden moeten oplossen. Je kunt je voorstellen dat dit je niet in een avondje lukt. Daarom werkt Brisk met een wachtwoord-systeem. Het wachtwoord ligt niet vast per level, maar wordt bepaald aan de hand van de gehaalde en overgeslagen velden.

Zelf velden maken

Als klap op de vuurpijl is het bij Brisk ook nog mogelijk om zelf velden te ontwerpen met de ingebouwde editor. Die editor is zeer gebruikersvriendelijk. De besturing heb je snel door en in no-time kun je een veld in elkaar zetten. De muren sluiten automatisch op elkaar aan. Alleen het neerzetten van de lopende band gaat soms lastig, maar met ingedrukte spatiebalk lukt het meestal wel. Tip (sorry Mega-guides): Zet eerst te veel band neer en haal later stukken weg met DEL. Ook erg handig is de mogelijkheid om tijdens het ontwerpen het veld even te spelen. Dit om te kijken of het veld wel te halen is, of juist niet natuurlijk.

Conclusie

Wanneer het spel gewoon te koop was geweest, had ik absoluut aangeraden het aan te schaffen (mits je van dit soort spelletjes houdt natuurlijk), maar je krijgt het gewoon meegeleverd bij je diskabonnement! Mensen zonder diskabonnement raad ik dan ook aan om eens in de LezersService te kijken en de disk alsnog na te bestellen; je krijgt er de andere schijf nogeens bij cadeau.

Falco Dam

❑

Brisk

Deze keer zit bij het diskabonnement BRISK, een puzzelspel in de traditie van Eggerland Mystery. In de tekst links vindt u een recensie van Falco. Dit artikel is een soort beknopte handleiding.

Een levendig spel maken

Voordat BRISK gespeeld kan worden, moet u eerst MSX-DOS op de diskette zetten. Het spel draait namelijk onder MSX-DOS, en aangezien dit geen PD is, moet u het zelf naar de disk kopiëren. Start de computer op met een MSX-DOS schijf en kopieer de benodigde bestanden als volgt naar de BRISK-diskette:

```
A>COPY COMMAND.COM B:
A>COPY MSXDOS.SYS B:
```

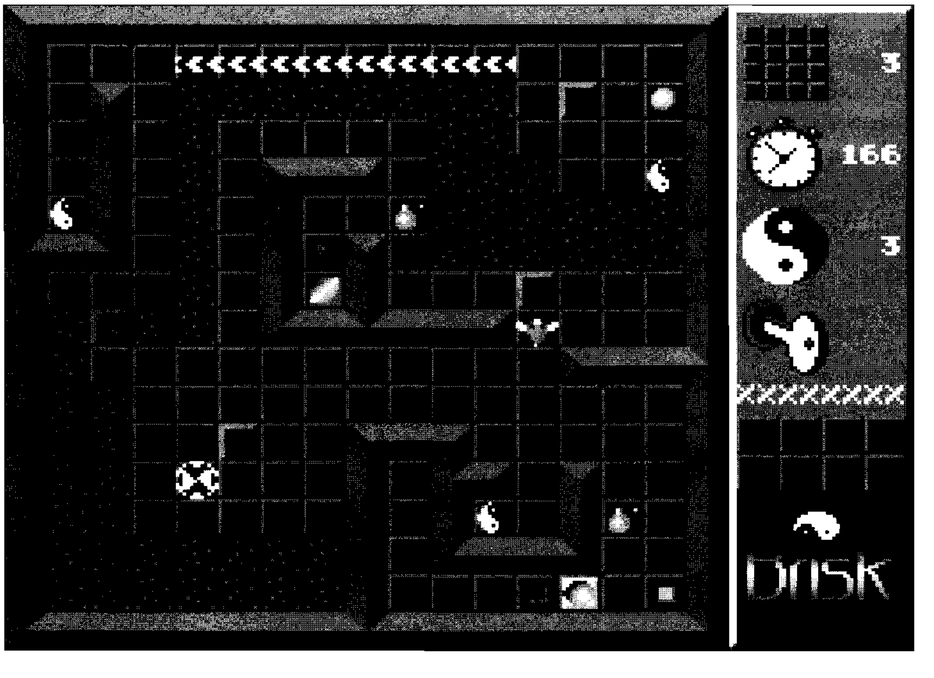
Start daarna de computer opnieuw op met de BRISK-diskette en houdt daarbij de CTRL-toets ingedrukt.

Het spel

Het doel van het spel is het doorlopen van 100 puzzelvelden waarbij allerlei obstakels moeten worden overwonnen en meestal een aantal yin-yangs moet worden verzameld. De levels beginnen eenvoudig met verzamelen van sleutels om deuren te openen en het gebruiken van telepoorten om de spelers te transporteren. Al snel worden de puzzels echter lastiger en moet u schuifblokken gebruiken om water in te dammen, bommen onschadelijk te maken of tegenstanders om te leiden of in te sluiten. Een veelheid aan obstakels maken het er niet altijd gemakkelijker op. Een volledig overzicht van al deze bouwelementen vindt u bovenaan pagina 47.

Menu

Als het spel wordt opgestart, verschijnt na de intro een menu.





Uit het brein van uw hoofdredacteur borrelde dit idee voor een veld naar boven. Als u dit veld voor ogen krijgt, dan bent u er bijna.

Met 'kies level' kunt u in een ander veld beginnen als u daarvoor het juiste wachtwoord heeft, en met 'besturing' kunt u opgeven of u met een joystick of met behulp van het toetsenbord wilt spelen. Met 'velden ontwerpen' belandt u in een editor waarin u zelf velden kunt ontwerpen en bewaren. Met 'velden laden', tenslotte, kunt u een setje van tien velden, die gemaakt werden met de editor, inladen en spelen.

Besturing

U bent Brisky, de held van het spel. Tijdens het spelen staat rechts informatie over het levelnummer, de verzamelde schilden en sleutels, het aantal nog te verzamelen yin–yangs (!), het wachtwoord voor het huidige level en de resterende tijd. De tijd begint pas te lopen als Brisky zijn eerste pas zet. Tijdens het spelen kan gebruik gemaakt worden van de ESC-toets. U pleegt dan wel zelfmoord, maar daarna kunt u één van de aangeboden opties uit het volgende menu kiezen:

1. level overdoen
2. terug naar hoofdmenu
3. level overslaan
4. andere muziek

Als u vastzit in een level en echt geen oplossing weet, kunt u tijdelijk een level overslaan. U kunt maximaal vier levels overslaan, maar om de einddemo te spelen moet u de overgeslagen levels alsnog uitspelen. Ook kunt u de muziek veranderen. U heeft daarbij keuze uit 10 muziekjes. Na elke 10 levels verandert automatisch de muziek. U kunt het spel verlaten en terugkeren naar DOS door vanuit het hoofdmenu op de ESC-toets te drukken.

Wachtwoorden

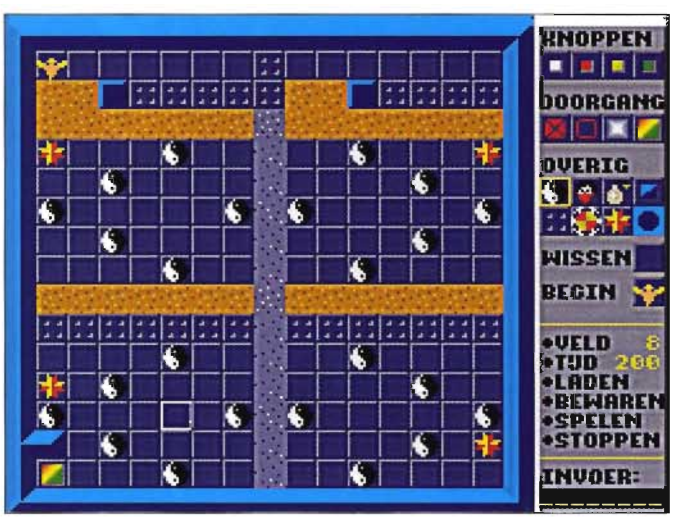
Zoals gezegd krijgt u aan het begin van elk level een wachtwoord voor dat level. Dit wachtwoord wordt gecodeerd uit een aantal elementen, te weten het hoogst gehaalde level en de overgeslagen levels. Voert u met 'Kies level' uit het hoofdmenu een wachtwoord in, dan weet het programma tot welk level u bent gekomen en welke levels u heeft overgeslagen. Dit laat het programma zien door een overzicht van alle velden in een bepaalde kleur. Heeft een veld een *rode* kleur, dan bent u nog niet zover gekomen en kunt u het level dus niet spelen. Heeft een level een *oranje* kleur, dan heeft u het veld overgeslagen. U kunt dit level dan opnieuw spelen. Alle velden met een *groene* kleur tenslotte zijn al uitgespeeld of kunnen gespeeld worden. U kunt een reeds opgelost veld dus nog een keer spelen als u daar zin in heeft. U kunt met de cursortoetsen uit dit overzicht een veld kiezen en met de spatiebalk vanaf het gekozen veld verder spelen, of u kunt een wachtwoord voor een ander veld intypen. Het is bij dit systeem dus niet nodig om een wachtwoord voor elk level te hebben. Met het wachtwoord van level 36 kunt u ook de levels 1 tot en met 35 spelen.

Editor

Met de editor kunt u zelf velden maken en opslaan in setjes van 10 stuks. Het scherm ziet er grotendeels hetzelfde uit als het speelscherm, met uitzondering van de rechterhelft. Dit deel bestaat uit één van de twee ontwerp–menu's.

Besturing van de editor

De besturing is eenvoudig: met de cursortoetsen beweegt u de cursor in het speelveld en met de spatiebalk plaatst u een bouwsteen. Met SHIFT+cursortoetsen beweegt u de cursor in het rechter menu en kiest u een andere bouwsteen, en met SHIFT+spatie kiest u een menuoptie uit het rechter menu. Verder kunt u de volgende toetsen gebruiken:





BRISK, de bouwelementen...



Muur

Lopende band
Voert je mee in de richting van de pijlen

Sleutel en deur
Een sleutel opent een deur in dezelfde kleur

Schilden
Voorkomt respectievelijk verdrinken in water, uitglijden over ijs, meevoeren over lopende band en verbranden aan lava

Grind en zand
Alleen voor Brisky begaanbaar

Water en lava
Beide dodelijk zonder bescherming

IJs
Zonder ijsschild glijd je hier over uit

Vraagteken en schuifblok
Onder het vraagteken kan een muur zitten



Witte drukknop
Schakelt een gekoppelde dodelijke stroomstoot aan en uit

Groene drukknop
Schakelt een gekoppelde val (die je vastzet) aan en uit

Rode en gele drukknop
Een gele drukknop verandert de richting van de lopende band

Gesloten en open doorgang
Een rode drukknop opent gesloten en sluit geopende doorgangen

Teleport en uitgang
Een teleport transporteert je naar een ander deel in het veld

Yin-Yang en bom
Verzamel alle yin-yang symbolen en maak bommen onschadelijk

Verborgen muur en eenmalig pad
Over een eenmalig pad kun je slechts 1 keer lopen

Greedy en Rolly
Greedy pakt je schilden af, Rolly beweegt om een bepaald object

Creepy en Flippy
Creepy komt op je af, Flippy verandert van richting zodra hij iets raakt

---

SELECT Wisselt tussen het eerste en het tweede menuscherm;
F1 Maakt de bouwsteen onder de cursor in het ontwerpveld tot de actieve bouwsteen. Dit is een andere manier om een bouwsteen te kiezen. U kunt bijvoorbeeld een rode sleutel kiezen door uit het menu de rode sleutel te selecteren, of door ergens anders in het veld op een rode sleutel te gaan staan en vervolgens op F1 te drukken;
F2 Markeer het huidige veld;
F3 Kopieer het met F2 gemarkeerde veld naar het huidige veld. Het huidige veld wordt daarbij overschreven!
DEL Verwijdert het bouwelement onder de cursor;
CLR HOME Wist het huidige veld;
0..9 Verandert van veld. Per bestand kunnen 10 velden worden opgeslagen, genummer van 0 t/m 9. Met deze toetsen wisselt u tussen de velden.

N.B. Wilt u een bepaalde positie in het veld wijzigen terwijl die positie al bezet is, dan moet die positie eerst worden gewist met de optie 'wissen' uit het menu of met de DEL-toets.

Bouwelementen

Het bouwen van de velden wijst zich grotendeels vanzelf. Een paar bouwelementen verdienen echter speciale aandacht (zie voor een overzicht van alle bouwelementen het kader bovenaan de pagina). Bij het plaatsen van de *lopende band* worden de pijlen gezet in de richting waarin u het laatst heeft bewogen. Het *vraagtekenblok* kan over een muur of over een lege positie worden gezet. Hiermee geeft u aan of het blok tijdens het spelen in een muur of in het niets verandert. Aangezien er onder *schuifblokken* ook objecten verstopt kunnen zitten, kan zo'n blok over bijvoorbeeld sleutels, schilden of vuur worden geplaatst.
Het plaatsen van *witte* en *groene knoppen* moet altijd in tweevoud gebeuren. Eerst plaatst u de knop en vervolgens de aan de knop gekoppelde stroomstoot of val. Zo'n knop is namelijk altijd aan één val of stroomstoot gekoppeld. Zodra de knop is geplaatst, zijn alle andere opties non–actief. Dat wil zeggen dat u eerst de bijbehorende val of stroomstoot moet plaatsen voordat u met iets anders kunt verder gaan. Ook *telepoorten* moeten altijd paarsgewijs worden geplaatst. Als de speler in één van de twee telepoorten loopt, dan wordt hij getransporteerd naar de gekoppelde telepoort.

Verder kunnen er maximaal vier tegenstanders (*Rollies*, *Creepies* of *Flippies*) worden geplaatst. Tegenstanders zijn, net als *Brisky*, niet immuun voor water, lava en bommen en kunnen ook door telepoorten.

Een waarschuwing tot slot: gebruik verborgen muren en vraagtekenblokken subtiel en met beleid. Overdrijf hier niet mee omdat een teveel aan deze blokken bij de speler snel tot onnodige frustaties kan leiden.

Menu–opties

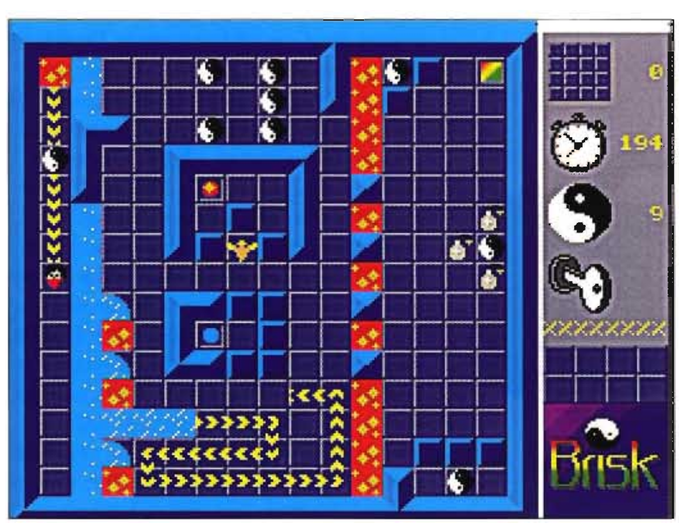
In het tweede menu kunt u kiezen uit:
Veld: verander het veldnummer;
Tijd: geef hier de tijd op (0 als er geen tijdlimiet is);
Laden: er verschijnt een lijst met de namen van de bestanden met Brisk–velden op de diskette. Tik de naam van het gewenste bestand, zonder extensie, in. Op de diskette staat het bestand VOORBLD, dat gelijk is aan de eerste 10 levels van het spel. U kunt deze velden naar eigen wensen aanpassen;
Bewaren: om een setje van 10 velden te bewaren;
Spelen: speelt het huidige veld;
Stoppen: spreekt voor zich. Zorg er wel voor dat de velden bewaard zijn.

Velden insturen!

Heeft u zelf leuke, hersenbrekende velden gemaakt en/of juist eenvoudige, maar leuke, velden voor kinderen en beginners, stuur ze dan op naar de redactie. Bij voldoende inzendingen worden de velden gepubliceerd op het diskabonnement en krijgt u een eervolle vermelding in het blad.

Erik van Bilsen

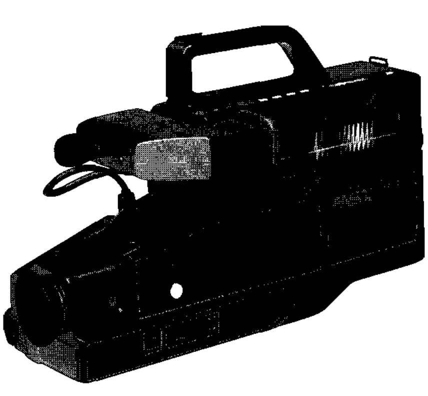
TRIPLE SOFT
Kreutzerstraat 68
5011 AB Tilburg



Ontwerp Claudia (8 jaar)

Videowerk op MSX

Een aantal mensen reageerde op de oproep voor een video–redacteur. Na enig wik– en weegwerk werd besloten Tom van Son hiervoor aan te stellen. De namen van de andere aanmelders zijn bij hem bekend en heeft hij hulp nodig neemt hij contact op.



Al enige jaren ben ik in het bezit van een 8280—eigenlijk Philips NMS 8280, maar alleen 8280 vind ik veel leuker klinken— en sinds kort is daar een Sony 900P bijgekomen. Nu ben ik absoluut geen wizkid, maar door stug proberen heb ik als zuivere hobbyïst mijzelf enige kennis verworven over de MSX–computer in combinatie met het videogebeuren. Over technische zaken weet ik bijna helemaal niets, maar daarvoor kan ik gelukkig aankloppen bij een goede vriend. Ik meen een aantal, hopelijk aardige en leerzame, artikelen te kunnen samenstellen over de specifieke videomogelijkheden met een 8280 of 900—Ja, ook Sony HB–G900P is mij te lang. Daarbij poog ik de artikelen voor iedereen leesbaar te houden; moeilijke termen of diepgaand graven wil ik zoveel mogelijk vermijden. Ik zou overigens reacties op de artikelen op prijs stellen; vragen, aanvullingen, correcties van blunders, alles is welkom.

MSX en het videogebeuren

Toen Philips in 1986 de 8280 op markt bracht (advies verkoopprijs *f* 2 799,–) was Philips zijn tijd weer eens ver vooruit. Terwijl nu vele computerbladen bol staan van de artikelen over MultiMedia computers, was en is de 8280 in feite ook zo'n soort computer. Want naast computer is de 8280 ook geschikt voor specifieke videomogelijkheden zoals digitaliseren en superimpose. En dat is juist het specifieke van een MultiMedia computer. Ook Sony heeft, maar dan voor de zakelijke markt, een video–computer ontwikkeld, de HB–G900. Inclusief een aparte digitizer en software bedroeg de verkoopprijs maar liefst circa *f* 7 500,–. Recent zijn echter enige honderden tweedehands 900(A)P computers op de markt gekomen. De 900AP is een vernieuwde versie, waarin een groter (256kB) geheugen. Ook is een uitbreiding tot 1 MB intern geheugen eenvoudig te realiseren. Deze computers stonden op de Floriade 1992 te Zoetermeer en werden, tezamen met prima beeldschermen en analoge—daardoor nagenoeg onbruikbaar—laserdisc–players door een handelaar te koop aan geboden. Onder andere MSX Club Gouda heeft een partij opgekocht en weer aan liefhebbers doorverkocht. Leuk aan de 900(A)P is dat hierin speciale BASIC–commando's zijn opgenomen, waarmee de laserdisc–player kan worden aangestuurd. Halnote kan dat ook.

Tom stelt zich voor

Het unieke van de 8280 is digitaliseren en superimpose, maar wat is dat eigenlijk? En waarvoor wordt dat soort toepassingen gebruikt? En welke software is beschikbaar cq bruikbaar? Op deze en andere vragen wil ik proberen een antwoord te geven in de komende artikelen. In dit artikel ga ik er al globaal op in.

Digitaliseren

Digitaliseren geeft een mogelijkheid om uit een videofilm een stilstaand beeldje te halen en op een scherm vast te houden. Een videofilm bestaat uit een heleboel stilstaande plaatjes, die met een snelheid van 25 beeldjes per seconde op het beeldscherm worden getoond. In een fractie van een seconde wordt zo'n beeldje omgezet in digitale informatie (bits en bytes). In screen 8 is daarbij de beperking dat een beeldje uit maximaal 256 x 212 puntjes kan bestaan en uit niet meer dan 256 kleuren. Dit komt door het toch tamelijk beperkte videogeheugen van de MSX–computer. Sinds enige jaren is het mogelijk om in screen 11 of 12 te digitaliseren, waarbij veel meer dan 256 kleuren ter beschikking zijn. Nu ga ik daarop nog niet verder in, maar in de toekomst wil ik zeker nog eens aandacht schenken aan de HBI–VI, de speciale externe Sony digitizer. Deze digitizer, in combinatie met een MSX–2+ computer, maakt het mogelijk om zeer fraaie plaatjes in screen 12 te maken.

Superimpose

Het zal je misschien bekend zijn dat de kleur 0 niet alleen zwart is, maar tijdens superimpose tevens transparant. Alleen wat betekent transparant? Transparant wil zeggen dat indien een computer– en een videobeeld in de 8280 wordt gemengd (of te wel gesuperimposed), dat het videobeeld zichtbaar is op het gedeelte met de transparante kleur (is dus kleur 0). Op het rest van het beeld is het computerbeeld te zien, bijvoorbeeld tekst of een plaatje. Op die manier wordt bijvoorbeeld op de televisie buitenlandse films voorzien van een ondertiteling. Soms is het hinderlijk dat een plaatje gedeeltelijk zwarte (en dus transparante) delen heeft, met name indien zo'n plaatje wordt gebruikt tijdens een wipe. Het achtergrondbeeld is dan tijdens superimpose op die transparante delen zichtbaar. Het is daarom aan te bevelen om gedigitaliseerde plaatjes te ontdoen van zwarte (transparan-

te) gedeeltes. Dit kan met VIDEOGRAPHICS (gebeurt in handmatige stand reeds automatisch) maar ook met het programma VIDEO-MANAGER. Misschien nog ten overvloede, maar alleen op een 8280 is zowel digitaliseren alsmede superimpose mogelijk. De Sony 900 zelf bezit alleen de mogelijkheid tot superimpose. Daarbij doet zich echter het probleem voor dat op het uitgaande signaal het computer– en videobeeld gescheiden wordt doorgegeven (computerbeeld via RGB en videobeeld via Cinch). Voor het mengen van deze beelden is nog een apart "mengkastje" nodig. In een ander artikel wil ik ook hierop nog eens terugkomen.

Beschikbare software

Enigszins teleurstellend is het aantal, speciaal geschreven voor de 8280 of 900, software. Door Philips is het programma VIDEOGRAPHICS en door Sony het programma HALNOTE op de markt gebracht. Verder is door een aantal hobbyisten nog een aantal videoprogramma's gemaakt. Ik wil in dit artikel wat nader ingaan op het gebruikersgemak van een aantal, mij bekende, videoprogramma's bij het monteren van een videofilm. Want daarvoor is de 8280 toch eigenlijk ontworpen! Bij mijn oordeel heb ik mij laten leiden door een tweetal uitgangspunten, te weten:

— biedt het programma voldoende mogelijkheden voor videomontage en

— is er snel en eenvoudig mee te werken tijdens videomontage.

Mijn oordeel over het gebruikersgemak tijdens een videomontage van de volgende programma's is:

✦ VIDEOGRAPHICS
het gebruikersgemak is matig; het programma biedt wel veel mogelijkheden alleen elke handeling moet apart worden ingevoerd, hetgeen bij monteren erg storend is.

✦ HALNOTE
het gebruikersgemak van dit programma is redelijk; er kan een soort draaiboek worden samengesteld, alleen is dit vrij ingewikkeld en kan het toevoegen van tekst alleen middels een picture (ondertiteling is hierdoor bijna niet mogelijk).

✦ SUPER IMPOSE & VIDEO
is alleen geschikt voor tekst, hetgeen een te grote beperking is bij het monteren.

✦ VIDEO-BENCH
voor dit programma geldt eigenlijk hetzelfde als bij het voorgaande videoprogramma, alleen zijn de letterfonts van dit programma de best leesbare van alle beschikbare software. Doordat Video-Bench ook nog een aantal andere gimmicks heeft, is het programma bij speciale situaties (bijvoorbeeld ondertiteling) heel goed bruikbaar.

✦ PICTURE KID
het eerste programma met een redelijk eenvoudig in te vullen draaiboek; alleen geen tekstmogelijkheden en ook is het een heel traag programma, kortom beperkt bruikbaar.

✦ VIDEO-MANAGER
een vrij nieuw programma met behoorlijk veel mogelijkheden voor videomontage, zoals ondermeer het samenstellen van een draaiboek (inclusief tekstmogelijkheden). Kan als enige programma samenwerken met de externe digitizer van Sony. Al met al redelijk tot goed bruikbaar.

✦ FINAL VIDEO GRAPHICS / Paint IV
beide programma's komen van dezelfde top (amateur)programmeur (J. Salas); kwalitatief van hoog niveau, alleen niet specifiek voor videomontage geschreven. Het maken van een draaiboek ontbreekt dan ook. Desalniettemin is het programma toch wel bruikbaar.

Videomontage in de praktijk

Zoals ik in het voorgaande hoofdstuk al schreef, is het gebruikersgemak van een programma belangrijk is bij het monteren van een videofilm. Maar dat is uiteraard niet het enige dat belangrijk is. Ook de kwaliteit van de gebruikte apparatuur, de videofilmer en de creativiteit bij het monteren bepalen het uiteindelijke resultaat van de videofilm. Met een Hi8 of een S–VHS camera maakt u de beste video–opname. Alleen bezit de 8280 in de standaard uitvoering geen S–VHS ingang. Gelukkig is via MSX Club Tilburg een printplaatje te verkrijgen om dit euvel te verhelpen. Verder is het belangrijk om de montage videorecorder middels de scart aan te sluiten op de 8280. Dit geeft het scherpste beeld, zeker bij het gebruik van tekst. Bij het monteren van twee scènes, kan gebruik gemaakt worden van speciale wipes. Een wipe (of scène–overgang) kan bestaan uit het direct monteren van de ene scène aan de andere, maar het kan ook anders. Bijvoorbeeld door aan het eind van een scene een plaatje te tonen en deze weer te laten verdwijnen aan het begin van de volgende scene. Nu is een (gedigitaliseerd) plaatje niet beeldvullend, hetgeen een probleem is bij monteren. Dit kan worden ondervangen door de rand een kleur te geven. Persoonlijk kies ik daarvoor een zwarte (niet transparante) kleur. Naar mijn mening stoort dit de kijker het minst. Ook is het aan te bevelen de wipe met een zekere snelheid uit te voeren, anders wordt het voor de kijker zo slaapverwekkend. Voor een aankondiging, af– of ondertiteling is het belangrijk dat de gebruikte letter goed leesbaar is op de kopie. De gebruikte letter moet van voldoende formaat zijn om op afstand te lezen. Ook moet de gebruikte letterkleur goed contrasteren met de achtergrond. Een letter, waarbij een schaduwrand is aangebracht, geeft daarbij een beter resultaat. Ook kan, met ondermeer VIDEOGRAPHICS en VIDEO–MANAGER, de gebruikte letter een achtergrondkleur krijgen.

Tot slot

Op TV wordt voor ondertiteling meestal een witte letter gebruikt. Helaas is het wit door superimpose op een 8280 meer gebroken wit. Dit komt op een kopie de leesbaarheid niet ten goede. Een weinig gebruikte methode, om de vaak toch wat saaie vakantiefilms op te fleuren, is het toevoegen bij het monteren van leuke plaatjes of animaties. Helaas ben ik zelf ook niet goed in tekenen en erger, er zijn naar mijn weten ook bijna geen leuke plaatjes te verkrijgen. O ja, voor Dynamic Publisher zijn genoeg zwart–wit plaatjes, alleen die zijn niet geschikt. Dus videokunstenaars maak eens leuke kleine tekeningen, bijvoorbeeld van palmen, stranden, teddyberen, olifanten, meisjes in bikini, roept u maar. En houd het niet voor uzelf, maar verspreidt die tekeningen. Nog leuker kan het met kleine animaties worden, bijvoorbeeld een grappig getekend mannetjes, dat al stuikelend of huppelend over het beeld loopt. Nogmaals ik kan niet tekenen, dus ook met animaties kom ik in de problemen. Ik heb echter wel een kleine oplossing hiervoor gevonden. Door namelijk plaatjes uit een tekenfilm of tekenstrip (via de macrostand van de camera) te digitaliseren en vervolgens te bewerken. Afhankelijk van het soort videofilm kan meer of minder gebruik gemaakt worden van effecten. Een leuke familiefilm moet je niet teveel verstoren, maar de overbekende saaie vakantiefilm des te meer. Om maar niet te spreken over een opname van een muziekband: de clip.

Ik kan over de MSX en het videogebeuren nog veel vertellen, maar dat komt de volgende keer wel.

Tom van Son

Benesserlaan 402
1911 VN Uitgeest
02513–11381

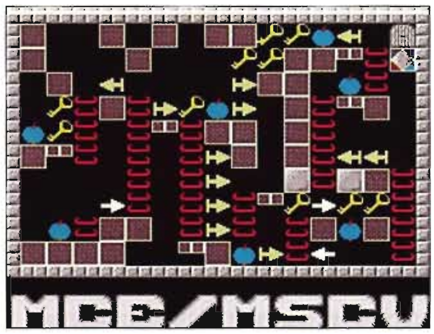
❑

Quinch

Uitbreiding Velden

Quinch is een klein jongetje dat tijdens een aardbeving ergens tussen een spleet in de aarde terecht komt. Om daar uit te komen, moet hij door de doolhoven zwerven en jij mag hem daarbij helpen.

Quinch uitbreiding velden of kortweg Quinch 2 is een soort platformspel met laddertjes, appeltjes en sleuteltjes. Er zijn dertig velden waar je je op kunt uitleven en eventueel kun je nog zelf velden maken.



Uiterlijk

Grafisch stelt Quinch 2 niet zoveel voor. De tekens zijn natuurlijk duidelijk genoeg, maar grafische hoogstandjes zijn ver te zoeken. De afwerking is eigenlijk ook niet zo netjes. Je ziet de velden opgebouwd worden en alleen de hoogstnodige animaties zijn aanwezig. Verder onderzoek leert mij dat het programma in BASIC is geschreven. Dit lijkt me niet de meest geschikte programmeertaal om zo'n programma in te schrijven. Desondanks loopt het programma niet zo traag dat het ergerlijk is. Van de muziek kan ik helaas niet veel zeggen. Er staan wel muziekfiles op de disk maar met mijn FM-Pack kreeg ik er geen geluid uit. Waarschijnlijk werkt de muziek wel op MusicModule. Voor de geluidseffecten is gebruikt gemaakt van de PSG.

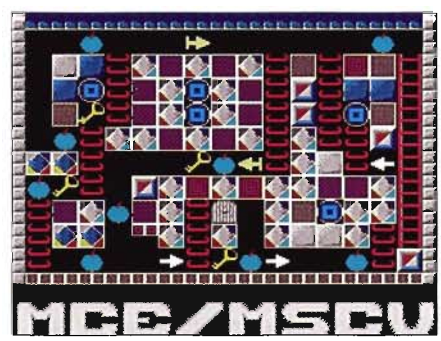
Het spel

Het is de bedoeling dat Quinch in elk veld bij de deur komt. Echter, voordat hij die door kan, moet hij eerst alle appels in het veld verzamelen, waarom dat weet ik ook niet, maar goed. [*NvdR: Om de deur door te kunnen, dat schrijf je net zelf.*] De belangrijkste obstakels die Quinch tegenkomt, zijn in de vorm van pijlen die eenrichtingverkeer aangeven. De gele pijlen (voor mensen met een monochroom-monitor: die met de platte achterkant) vereisen eerst een sleutel om erdoor te kunnen. De witte kun je ook door zonder sleutel, natuurlijk wel alleen vanaf de goede kant.

De velden zijn opmerkelijk gemakkelijk op te lossen. Waarschijnlijk is dit spel dan ook bedoeld voor onze jeugdige spelers. Zij hechten uiteraard ook niet zoveel waarde aan de grafische en muzikale kwaliteiten. Ik denk dat kinderen
best heel veel lol hebben aan dit spel, zeker gezien de relatief lage moeilijkheidsgraad van de velden.

Editor

Zoals reeds vermeld kun je bij Quinch ook zelf velden maken. De editor werkt, geloof ik, niet geheel foutloos. Ik neem aan dat het niet de bedoeling is dat je ook over het schermkader allerlei items en muren kunt plaatsen. Van de zijkanten kun je door een stuk open schermkader lopen maar aan de boven- en onderkant gaat dit weer niet, maar goed: een kniesoor die daarover valt, want nu de prijs: zevenenenhalve gulden. Het is bijna een PD-prijs, sterker nog veel PD-aanbieders vragen hetzelfde of meer voor een schijf. Maar let wel: Quinch is géén public domain!



Conclusie

Ik heb begrepen, dat er voor Brisk ook een aantal junior-velden in maak zijn. Of die bij dit nummer ook geleverd worden is nu nog niet zeker. [*NvdR: Die komen er. Dochter Tessa (11 jaar) heeft een set van tien velden gemaakt.*] Hier zou Quinch wel eens 'flinke' concurrentie aan kunnen hebben. Maar alle ouders zou ik willen aanraden: wanneer u iets speelbaars zoekt voor uw kinderen, neem Quinch in overweging. Voor de prijs hoeft u het niet te laten.

Falco Dam

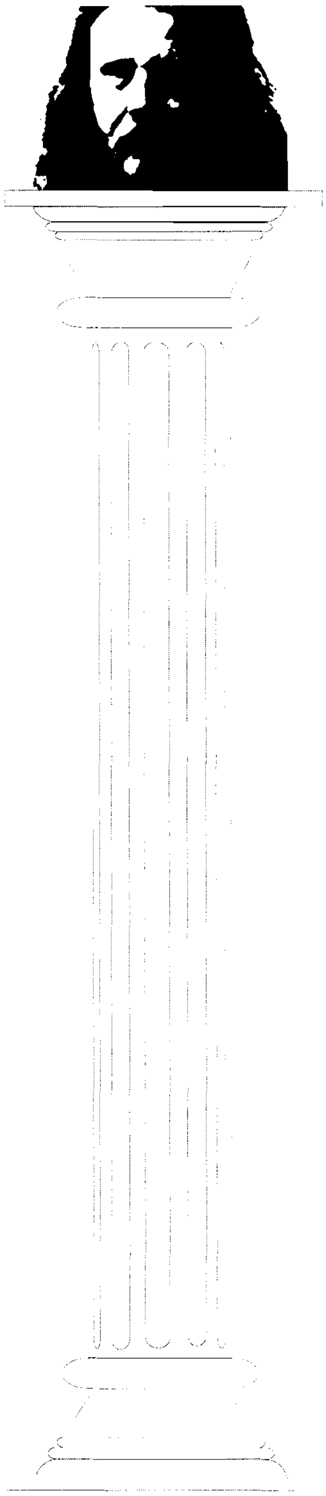
❑

P.S. *Mijn kinderen (4, 8 en 11 jaar) vinden Quinch gewoon leuk.*
Frank

Bestelinformatie:
Quinch kost *f* 7,50 (+ *f* 2,50 verzendkosten) en wordt uitgebracht door:
MSX Club Overijssel DrenthE
Secretariaat:
Gladiolenstraat 91
7531 XM Enschede
Tel.: 053-330554



Lol



De uitgever van dit magazine wil graag een eigen kolom hebben. U ziet hem hierboven. De tekst naast deze kolom is van zijn hand en ongeredigeerd opgenomen.

MSX is in veel opzichten een heel speciaal systeem. Dat gold toen het alweer bijna tien jaar geleden werd geïntroduceerd, dat gaat nu nog steeds op. Want MSX is de computer die mensen blijkbaar aanzet tot eigen creativiteit.

Toegegeven, vroeger was dat heel normaal. Als je een computer kocht leerde je jezelf programmeren. Dat was niet alleen het geval bij MSX, maar ook bij de diverse Spectrum-modellen of bijvoorbeeld de Commodore 64. Echt makkelijk was dat niet altijd, want veel van die home-computertjes waren zo krom als een hoepel, als het ging om de opbouw. Zo heb ik zelf heel wat uurtjes zwetend trachten uit te vinden hoe die vermaledijde sprites op de C64 nu precies werkten. Om over het aansturen van geluid op die machines maar te zwijgen. Ergens kwam MSX net op tijd op de markt om mij te bewaren van een ernstige peek-en-poke neurose - want MSX Basic was en is duidelijk superieur.

De MSX-standaard heeft dan ook al snel grote aantallen liefhebbers voor zich weten te winnen. Mensen die op allerlei niveau's in die machines doken. Dat daar een aantal bijzonder goede programmeurs uit voortgekomen zijn, dat is duidelijk. De nog altijd in flinke aantallen verschijnende MSX Demo-schijven en idem spellen spreken boekdelen. Allemaal het werk van liefhebbers, tegenwoordig. Amateurs zou ik ze echter niet willen noemen. Integendeel, bijna.

Het gekke nu is dat je dat in het PC-wereldje bijna niet tegen zal komen. Daar is men of programmeur van beroep, of gebruiker van bestaande programma's. Machinetaal is op de PC zowat in onbruik geraakt - waarom zou men ook, met de lappen geheugen en kloksnelheden waar men over kan beschikken. Hobby-programmeurs zijn zeldzaam, demo-disks bestaan al helemaal niet. Jammer, want een goede demo is een staalkaart van het kunnen van meestal een groep van mensen, bijna te vergelijken met de merklap van vroeger eeuwen. (Merklap: werd vroeger door meisjes en vrouwen geborduurd alleen om te laten zien hoe goed ze de technieken beheersten.)

In PC-land is eigenlijk het enige dat in de buurt komt van al die MSX-bedrijvigheid het schrijven van ingewikkelde macro's voor allerlei bestaande programmatuur. WordPerfect macro's bijvoorbeeld. Liefhebbers van C++ die voor hun lol met die taal aan - of in - de slag zijn, die zijn uitermate zeldzaam. De enigen die ik zou kunnen noemen zijn - u raadt het mogelijk al - ex-MSX programmeurs. Mensen als Markus The, Ries Vriend en Robbert Wethmar - allemaal bezig hun brood met computers te verdienen op een manier die net even anders is dan gebruikelijk in PC-land.

En dat verklaart ergens de lol, die ik zelf nog altijd heb in MSX. De gemiddelde MSX-gebruiker lijkt net even slimmer, net even gedrevener dan de meeste mensen. Niet te beroerd om zelf dingen uit te zoeken, niet te belabberd om onder de motorkap te duiken. En als je dan kijkt wat al die zelfwerkzaamheid aan juweeltjes op kan leveren, dan gaat mijn hart soms met een klap open. MSX is gewoon leuk, omdat het bij uitstek de computer is waar mensen zelf mee aan de slag gaan.

Daar ligt voor mij de waarde van de MSX-computer. Het apparaat nodigt als het ware uit om zelf aan de slag te gaan en niet alleen bestaande programma's te gebruiken om alleen de platgelopen paden te betreden. En als ik dan zo eens overzie wat er in Nederland in de loop van die bijna tien jaar allemaal is gedaan en bedacht met en rond die MSX, dan voel ik me toch wel een beetje trots. Trots, dat ik als eerst als redacteur, toen als hoofdredacteur en nu als uitgever voor al die gedreven mensen een blad heb mogen helpen maken. Een blad dat zonder al die mensen niet zou kunnen hebben bestaan.

En zolang er genoeg lezers zijn, zal ik dan ook blij zijn om als uitgever van wat dan nu MCCM heet te mogen optreden. Wat mij betreft gaan we rustig nog een tijdje door.

Wammes Witkop

Modelbanen

watervrees met blokken

De vorige twee artikelen hierover stonden MSX Club Magazine 40 en 44. Via een introductie in digitale modelbanen ben ik testijds bij de technische mogelijk– en vooral onmogelijkheden van een digitale modelbaan aangeland.

In die vorige publikaties meldde ik u dat ik met een programma bezig was. Welnu dat programma is operationeel en daarover wil ik u berichten. Voorts blijkt dat er in anderhalf jaar meer ontwikkeld is voor digitale banen.

Inleiding

Allereerst beschrijf ik het programma dat ik met Jos Hulzink, een echte MSX–programmeur, ontwikkelde. De eerste beginselen daarvan hebben we op een modelbaan op de beurs in Tilburg gedemonstreerd. En ondanks het feit, dat de treintjes meer naast dan op de baan stonden, was de belangstelling groot. We hebben zelfs een vijftal flopjes tegen een vriendenprijsje kunnen verkopen. Dit in tegenstelling tot een modelbeurs waar we een maand later een demonstratie gaven. Niemand toonde er echte belangstelling. Sterker nog, er was enig onbegrip tussen het de digitale en de conventionele rijders. Dit illustreert dat er bij de modelbaners sprake is van watervrees voor computergebruik.

Als aanvulling op het eerste artikel wil ik melding maken van een andere benadering van de digitale modelbaan. In plaats van de locs wordt elk stukje baan dat begrenst wordt door twee seinpalen —ook wel blok genoemd—bestuurd.

Het programma

Sneller

Van de opzet die ik toen in MSX–Club Magazine beschreven heb, is weinig meer over gebleven. De methode met de door Gransoft's ontwikkelde pull–down menu designer bleek zeer omslachtig. Elke keer weer terug naar het hoofdmenu schakelen, maakte het snel reageren onmogelijk. En snel reageren is nu juist nodig, als je de modelbaan niet 100% beveiligd hebt. Het programma dat ik samen met Jos ontwikkelde is sneller, omdat de twee benodigde schermen al klaar staan in screen 5. Het programma is geheel in BASIC geschreven en biedt de mogelijkheid 15 treinen en 32 wissels (8 decoders) volledig grafisch te besturen.

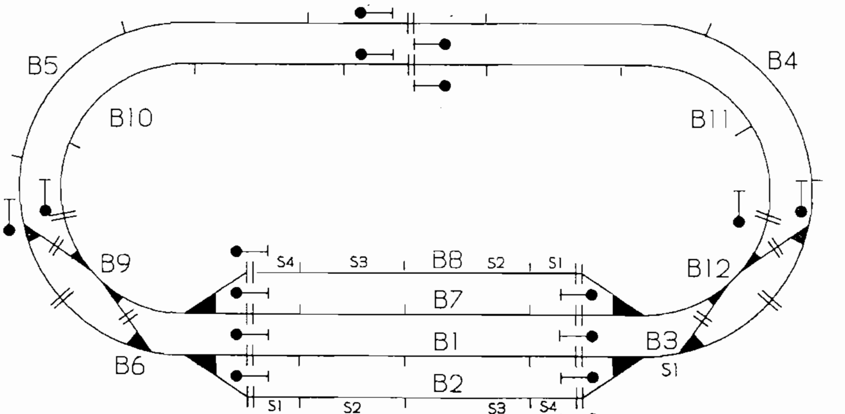
Vereiste hardware

De enige eis, die het programma stelt aan de computer, is de aanwezigheid van een RS–232 interface en de Interface van Märklin Digital (nr 6050), die de verbinding tussen computer en baan moeten verzorgen.
Eventuele opties waarmee het programma uit de voeten kan zijn:

- Een tekenbord waarop, met behulp van een wisselplan, de wissels verzet kunnen worden.
- Parallel aan knop 1 van het tekenbord, enkele noodknoppen die via de computer de hele baan stroomloos zetten.
- Een joystick, waarmee de baan ook volledig bestuurd kan worden.
- Uitlezen van decoders voor herkenning.
- In de toekomst barcode–uitlezing om treinen te kunnen herkennen.

Treinbesturing

De snelheidsbalken van de 15 treinen staan naast elkaar op het scherm. Daaronder staan de rijrichting, de functie (aan/uit), de besturing (wel of niet te besturen, bijvoorbeeld om een trein buiten werking te stellen of omdat een dienstregeling gereden wordt), ➠



B3, B6, B9 en B12 zijn doorrijblokken
BRON: HCCM

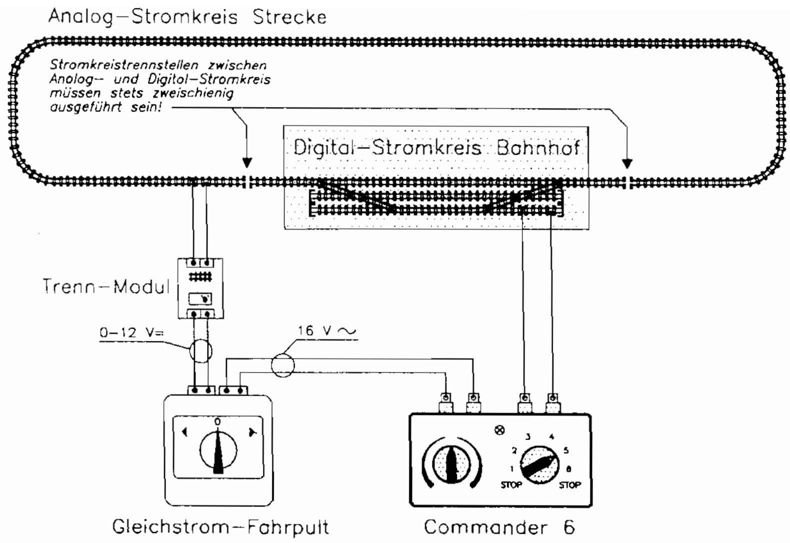
Bestelinformatie:
Het programma van Jos Hulzink kunt u bestellen door *f* 17,– over te maken op bankrekeningnummer 19 12 47 618 t.n.v. J.F. Hulzink, Offenbachstraat 185, 5011 EH Tilburg, onder vermelding van uw eigen naam en adres.

het loc–decodernummer en de naam van de trein aangegeven. In de rechteronderhoek staat of de automatische bediening (door de computer besturen van de baan) aan of uit staat. De automatische bediening houdt in, dat de computer zonder dat de gebruiker iets hoeft te doen, terugmelddecoders kan afvragen, wissels verzetten, treinsnelheden beïnvloeden, enzovoort. Met behulp van eenvoudige codes is het mogelijk zelf een dienstregeling op te stellen. Zelf gebruik ik de automatische besturing bijvoorbeeld om een schaduwstation met drie sporen aan te sturen. Ook laat ik op deze manier een zijlijn volledig automatisch bedienen.

Voor elke trein (elke locomotief) is afzonderlijk van alles in te stellen:

- De naam van de trein
- Het loc–decoder nummer
- De maximale snelheid
- De optrekvertraging
- Of de trein een constante functie (verlichting) of een momentele (ontkoppeling) heeft

Het programma is voorzien van snelremmingen per loc, door de desbetreffende toets in te drukken. Voorts bestaat de mogelijkheid tot correctie van de rijrichting, dat wil zeggen dat als de trein achteruit rijdt, en op het scherm staat vooruit, dan kan dit eenvoudig gecorrigeerd worden. Tussen het scherm met de treinbesturing en het scherm met de wisselbediening is met F1 snel heen en weer te schakelen. Op de joystick wordt hiervoor de tweede vuurknop gebruikt.



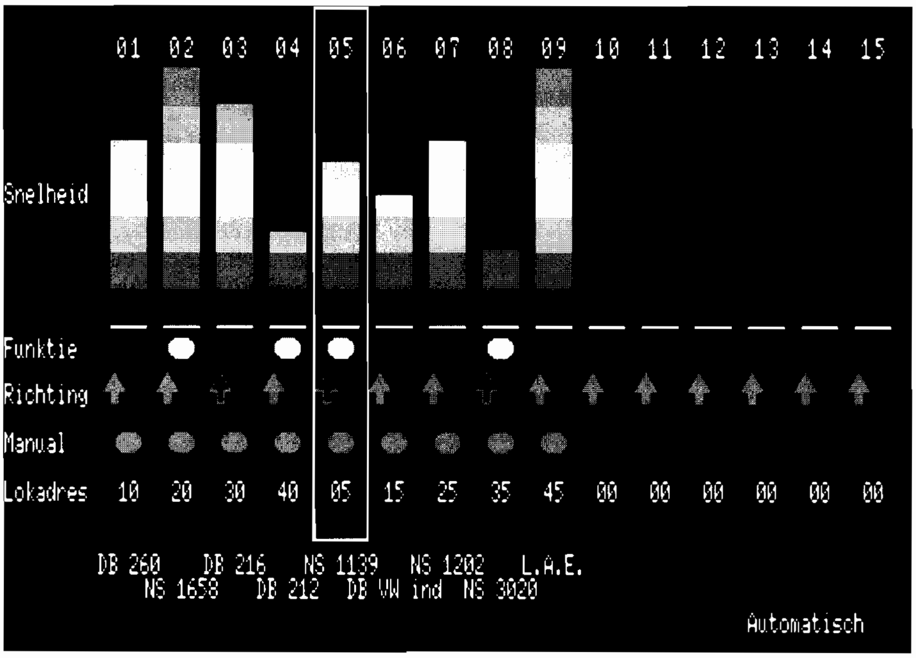
Analoge Stromkreise können mit einem Trenn-Modul mit digitalen Abschnitten verknüpft werden.
BRON : ARNOLD

Wisselbesturing

De 32 wissels staan gegroepeerd op decoder weergegeven. De decoders moeten volgens een strak schema gecodeerd worden, maar aan een flexibele codering wordt gewerkt. Onder de wissels staan de tien macro's. Met deze macro's kunnen wisselstraten in één druk op een knop helemaal ingesteld worden, bijvoorbeeld om in een groot station een trein naar het goede spoor te laten rijden. Deze macro's dienen dus gedeeltelijk ter vervanging van een Memory van Märklin. Als het goed is staan bij deze tekst twee foto's met daarop het treinen- en wisselscherm.

Bestelbaar

Als u interesse hebt gekregen kunt u het programma op een flopje thuis gestuurd krijgen *f* 17,– .



Blok benadering

Net echt

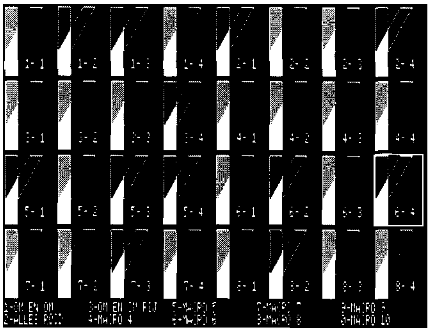
Na hardware en een programma geïntroduceerd te hebben dat is gebaseerd op de bediening van de locs en andere artikelen door middel van decoders wil ik nu het digitaal bedienen van de modelbaan op een realistischer manier benaderen. Net als bij de nederlandse spoorwegen en overigens ook de andere in schaal 1/1 opererende bedrijven, wordt uitgegaan van zogenaamde blokken. Binnen een blok kan zich slechts een trein bevinden.

Blokken

Een blok wordt beveiligd door een seinpaal. Indien bekend is welke trein zich in dat blok bevindt kan de stroomtoevoer naar dat blok aangepast worden; veel stroom voor een sneltrein en weinig stroom voor een goederentrein. Omdat de treinen van blok naar blok rijden is een geheugen noodzakelijk. Ziehier de inbreng van de computer.

Het voordeel van deze benadering is, dat de locs niet omgebouwd behoeven te worden en dat wissels niet meer via een decoder hoeven te worden aangestuurd. Slechts de blokken worden digitaal aangestuurd. Met deze benadering wordt een van de nadelen van de eerder besproken systemen weggenomen; namelijk de treinherkenning. Per blok is immers bekend welke trein zich er bevindt.

Hier zit meteen ook het grote nadeel van het blokstelsel, namelijk het altijd aan het begin van het rijden moeten toekennen van een trein aan een blok. Voorts kan het blokstelsel niet modulair worden ingevoerd, de baan half digitaal en half conventioneel blij- ➡



ven bedienen kan absoluut niet. Onder andere de HCCM heeft programmatuur hiervoor ontwikkeld.

Half om half

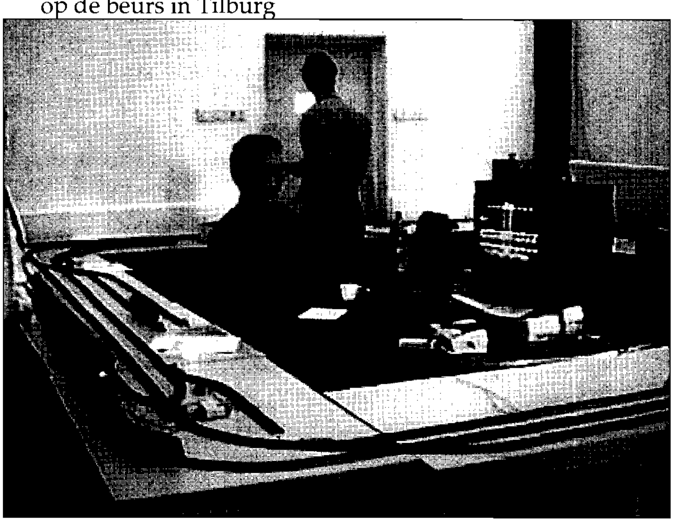
Nee, geen gehakt maar het slechts voor een gedeelte digitaal bedienen van de modelbaan wordt bedoeld. Bijgevoegd een schema met daarop de illustratie van het digitaal bedienen van het station. Dit biedt een aanzienlijke financiële besparing terwijl er van het volledig digitaal rijden niet veel verloren gaat. In het digitale station kan bijvoorbeeld gerangeerd worden terwijl op het conventionele gedeelte op bekende wijze gereden wordt. Naast een financieel voordeel behoeft dus maar een gedeelte van de baan aangepast te worden. Wellicht een idee om voorzichtig met het digitale gebeuren te starten en de watervrees te overwinnen.

Pascal Le Gras

en

Jos Hulzink ❑

■ De modelspoorbaan van de auteurs op de beurs in Tilburg



Biblio

Alle diskettes op een rijtje

Iedereen kent het probleem wel: je zoekt een bepaald programma, maar op welke diskette stond het nu ook al weer? Op zo'n moment zou een overzicht van je collectie schijfjes wel van pas komen. Biblio is speciaal gemaakt om je van een alfabetische lijst te voorzien.

Natuurlijk kun je iets dergelijks wel met behulp van een database voor elkaar krijgen, maar Biblio is hier een stuk handiger voor. Het is een zogenaamd file-bibliotheek-programma en wordt geleverd op één enkelzijdige disk. Het programma moet op een MSX2 of hoger en onder MSX-DOS werken. Zoals in de de handleiding netjes wordt gemeld, moet, om schending van copyrights te voorkomen, MSX-DOS er wel bijgezet worden. Voor beginnende MSX'ers was het prettiger geweest als dit kopiëren in de handleiding was uitgelegd, of—nog prettiger—als een klein programmaatje dit zou regelen.

Handleiding

De handleiding is vrij uitgebreid en bestaat uit een flink aantal uitgeprinte A4-tjes. De tekst daarvan bevindt zich ook, zowel in een Nederlandstalige als in een Engelstalige versie—wat overigens nergens in mijn handleiding staat—op de programma-schijf. Overigens wijkt de handleiding op een aantal punten van de werkelijkheid af, waarschijnlijk is het programma zelf een iets nieuwere versie dan die in mijn handleiding beschreven staat. De verschillen zijn echter minimaal en zullen geen verwarring scheppen. Wat bijvoorbeeld nergens vermeld staat is het feit dat Biblio naast een Nederlandstalige ook in een Engelstalige versie op de schijf staat.

Schermkleur

Nadat het openingsmenu op het scherm is verschenen en we gekozen hebben tussen de Nederlandse of Engelse versie, start het eigenlijke programma op. Hierbij herkent het programma zelf een eventuele tweede diskdrive, hoewel de handleiding beweert dat je dit met de hand moet ingeven. De schermkleuren die hier gekozen zijn, zwarte letters op een lichtgrijze achtergrond, zijn weliswaar ergonomisch perfekt, maar zullen op sommige monitors op den duur wel wat fel overkomen, persoonlijk heb ik liever dat de gebruiker deze zelf kan instellen.

Diskettes invoeren

Indien je al een keer een bibliotheek had gemaakt, kan deze ook meteen worden ingeladen. Vervolgens komen we in het hoofdmenu of, als er een bestand werd meegeladen, in de bibliotheek zelf. Om in Biblio een bibliotheek aan te maken of uit te breiden moet vanuit het ➠

Bestelinformatie: Maak *f* 20,– over op bankrekening 37.46.26.200 van de Rabobank Zeddam onder vermelding van Biblio. Giro van de bank 832299. Vermeld duidelijk uw naam en adres.

hoofdmenu de optie 'Diskette in bibliotheek invoeren' worden geselecteerd. Iedere diskette krijgt in Biblio zijn eigen unieke diskcode van drie tekens, die je dan op het etiket kunt zetten zodat de schijf later makkelijk is terug te vinden. Vervolgens moet de in te voeren schijf in de drive worden geplaatst , waarna gekeken wordt of deze diskette al een keer in de bibliotheek is gezet.

Bij twee drives wordt drive B hiervoor gebruikt, zodat de programma–schijf, waar de bibliotheek ook op komt te staan, in drive A kan blijven zitten. Het programma ziet aan een speciale file die desgewenst als eerste naam in de directory van de schijf kan worden geplaatst of de schijf al eerder werd verwerkt. Als die diskcode file niet wordt gevonden, moet je de code zelf intypen. Dit zal bij een nieuwe disk natuurlijk altijd het geval zijn, maar indien de schijf al een keer in de bibliotheek voorkomt, zul je eerst deze schijf uit de bibliotheek moeten verwijderen en vervolgens de schijf weer opnieuw invoeren. Het is dus verstandig altijd een diskcode op de schijf te laten zetten. Daarnaast bestaat nog de mogelijkheid om bij het invoeren van een nieuwe schijf meteen de directory op die schijf alfabetisch te sorteren. Dit gebeurt dan op de diskette zelf en heeft dus als zodanig niets met de bibliotheek te maken. Het is echter wel een handig extraatje om je diskettes overzichtelijker te houden.

Dubbele namen

Als alles goed is gegaan, wordt vervolgens de directory van de diskette aan de bibliotheek toegevoegd (uiteraard op alfabetische volgorde) en wordt de directory op de schijf eventueel gesorteerd weer weggeschreven. Natuurlijk kan het gebeuren, dat een bepaalde filenaam al in de bibliotheek voorkwam. Indien dit zo is, kijkt Biblio naar de lengte van de twee gelijknamige bestanden en als ook deze gelijk zijn, wordt de naam niet voor de tweede keer in de bibliotheek gezet, maar in een 'Dubbele namen lijst'. Het is op dit punt jammer, dat je er niet voor kunt kiezen om die naam toch in de bibliotheek erbij te zetten, want het zou natuurlijk best kunnen dat die twee bestanden niet precies hetzelfde zijn. De lijst met dubbele namen kan nog wel uitgeprint worden, maar gaat verloren zodra je weer een andere diskette gaat invoeren.

Bekijken

Wanneer we de bibliotheek op scherm willen bekijken, komen er twee kolommen met file–namen in beeld. Bij iedere file wordt ook nog de lengte en, indien mogelijk, het type file vermeld. Op deze manier passen er 34 filenamen tegelijk op het scherm. We kunnen met de cursortoetsen door de namen wandelen, waarbij het jammer is, dat je niet met de links–rechts cursors van de ene naar de andere kolom kunt springen. Nu moet je steeds eerst helemaal door de ene kolom lopen om bij de andere te komen. Om een andere pagina van de bibliotheek te bekijken, worden de toetsen + en – gebruikt. Dit is minder handig als je geen numeriek eiland op je toetsenbord hebt, daar je dan de voor de + wel de shift–toets moet indrukken en voor de – niet. Verder kun je nog een willekeurige beginletter ingeven, waarna de bibliotheek vanaf die beginletter wordt getoond. Met de DEL–toets kunnen file–namen uit de bibliotheek gewist worden, zodat overbodige namen—zoals alle AUTOEXEC.BAS bestanden—verwijderd kunnen worden.

Printen

Het belangrijkste is natuurlijk de optie 'Bibliotheek uitprinten', tenslotte gaat het er uiteindelijk om een handig overzicht van je diskettes te krijgen. Hierbij kan gekozen worden voor een MSX, IBM of overige printer. Bij de MSX en IBM printer stelt het programma de printer zo in, dat er kleiner wordt afgedrukt, zodat er drie kolommen naast elkaar passen. Op een andere printer worden er twee kolommen naast elkaar afgedrukt. Daarnaast kan ook nog gekozen worden tussen printen op losse vellen of kettingformulieren, waarbij deze laatste 11 of 12 inch lang kunnen zijn. Het afdrukken wordt economisch gedaan, het hele vel wordt zo veel mogelijk benut, zodat de lijst niet te omvangrijk wordt.

Conclusie

Biblio is een handig programma dat in de praktijk prima van pas zal komen. Op bepaalde punten is het nog voor verbetering vatbaar, zo is het jammer dat je maar één bibliotheek tegelijk kunt gebruiken. Wil je meerdere bibliotheken maken, dan zul je die allemaal op een aparte schijf moeten zetten, dit omdat de naam van het bibliotheek–bestand niet veranderbaar is. Dit zal dus ook moeten gebeuren als de bibliotheek vol is. Nu is de capaciteit van 2100 bestanden voor veel mensen wel toereikend, maar ook die had veel groter kunnen zijn als het programma meer geheugen zou gebruiken. Er wordt nu namelijk maar 64 kB gebruikt, ongeacht de aanwezigheid van een memory mapper. Met behulp van MemMan had dit toch beter moeten kunnen. Daarnaast is het voor DOS2–gebruikers nog van belang te weten, dat alleen de root–directory in de bibliotheek kan worden opgenomen, dus als je veel van subdirectories gebruik maakt, zal Biblio minder nuttig zijn. Desondanks kan het programma voor velen een uitkomst betekenen en voor de prijs van *f* 20,– hoef je het niet te laten.

Jeroen Schmitz

❑

XGU 2

Xelasoft Grafische Utilities versie 2

Naast de vele muziekdiskettes en spellen wordt er ook nog wel eens iets anders uitgebracht. XelaSoft Grafische Utilities 2 behoort tot die categorie.

De hele disk is tweetalig uitgevoerd; bij het opstarten kunt u kiezen uit Nederlands en Engels. Hierna verschijnt een keuzemenu, van waaruit de verschillende onderdelen van de disk kunnen worden gestart.

Plaatjes mengen

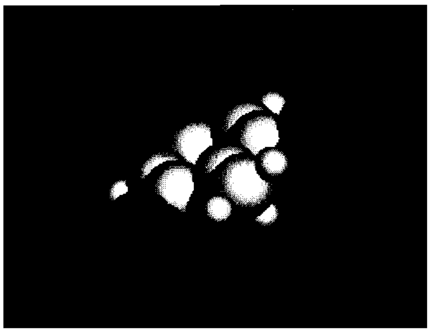
Op de disk staan programma's waarmee twee plaatjes in SCREEN 8 of 12 met elkaar kunnen worden gemengd. Voor SCREEN 12 kan er worden gekozen tussen RGB of YJK berekeningen, het is afhankelijk van de plaatjes welke methode beter is. Het mengen gaat in een vlot tempo en het resultaat ziet er wel grappig uit. Op de disk staan vier plaatjes (zowel in SCREEN 12 als in SCREEN 8) waarmee de routine kan worden uitgetest. Klein puntje van kritiek is dat het programmaatje dat de plaatjes van disk leest het resultaat meteen gaat saven, het zou netter zijn geweest als dat pas zou gebeuren na een toetsdruk. Gelukkig is het laadprogramma in BASIC en kan dit dus makkelijk zelf worden aangepast. Het nut van deze programma's is mij niet geheel duidelijk, het resultaat ziet er meestal rommelig uit en zal dus niet gauw in een eigen programma worden gebruikt. Leuk om mee te spelen, maar niet meer dan dat.

Blokfade

Het meest bruikbare onderdeel van XGU 2 is de blokfaderoutine, waarmee het zeer eenvoudig is om schitterende fades in uw eigen programma's te bouwen. De blokfade kopieert een plaatje volgens een soort mozaïekpatroon van de ene pagina naar de andere. Dit gaat zeer snel en door de x– en y–stap te variëren zijn er honderden verschillende fades mogelijk. Normaal worden de x– en y–stap willekeurig door de routine gekozen, maar met een paar simpele POKEs kunt u zelf de gewenste waarden kiezen. Op de disk staan drie voorbeeldprogramma's en een duidelijke handleiding. De routine is bedoeld voor SCREEN 5 en 8, maar werkt ook prima in SCREEN 12.

Molecuulmodellen raytracen

Het laatste onderdeel op deze disk is een programma om molecuulmodellen te raytracen, dat onder MSX–DOS draait. MOLTRAX.COM gebruikt als invoer tekstfiles met de extensie .MDT, waarvan er twaalf op de disk staan met moleculen zoals vitamine B2, ATP, glucose en TNT (hieronder). Er wordt niet uitgelegd hoe je zelf .MDT files kunt maken, waardoor u dus alleen de twaalf aanwezige moleculen kunt raytracen.



Als Moltrax wordt gestart kunt u een korte handleiding lezen en vervolgens moeten de inputfile en de draaiingshoeken om de x–, y– en z–as worden opgegeven. Ook kunt u nog kiezen of het plaatje schermvullend wordt berekend of dat slechts de linkerbovenhoek wordt
gebruikt.

Vervolgens wordt het plaatje berekend. Dit duurt niet langer dan nodig is omdat een zeer slimme recursieve methode is gebruikt. Toch duurt het berekenen van een plaatje behoorlijk lang, ik klokte op mijn turbo R (!) tien minuten voor het TNT molecuul. Reken dus maar op een uurtje op een MSX2. De moleculen worden eerst in 'false colour' getekend, daarna kan het worden omgezet naar SCREEN 12 of SCREEN 8. Het resultaat ziet er mooi uit, helaas worden de atomen niet in de goede kleuren (koolstof zwart, zuurstof rood, etc.) afgebeeld. Het plaatje staat in PAGE 1 en kan dus makkelijk worden gesaved in BASIC. Op de disk staan drie plaatjes in SCREEN 8 die met Moltrax zijn gemaakt.

Conclusie

Bij het woord 'utilities' denk je aan nuttige programma's, waardoor ik eerder ben geneigd deze disk "XelaSoft Grafische Geintjes" te noemen. XGU 1, met SCREEN 12 naar SCREEN 8 conversie en vice versa, SCREEN 8 en SCREEN 12 screendump en een fractal generator, vond ik beter. Gezien de redelijke prijs toch een leuke disk.

Stefan Boer

Bestelinformatie:
U kunt XGU2 bestellen door *f* 15,– over te maken op bankrekening 12.34.89.997 Rabobank te Leiden ten gunste van A. Wulms onder vermelding van XGU 2 en uw adres.

MSX2–BASE

een nodige aanvulling

In MCCM 63 werd MSX2–BASE al besproken, maar in dat verhaal kwamen negatieve punten teveel naar voren en bleven de positieve kanten van MSX2–BASE juist teveel onbesproken. Het produkt werd intussen aangepast en daarom plaatsen wij deze aanvullende bespreking.

Door allerlei oorzaken werd de eerste recensie door Jeroen Schmitz niet met mij samen doorgenomen en ik kreeg de tekst pas vlak voor de deadline binnen. Ik moest die tekst aanzienlijk aanpassen om hem (de tekst niet Jeroen) in de door ons gewenste vorm te krijgen. Haast, ruimtegebrek en onbekendheid met het produkt lieten mij toen veel stukken weghalen, die nodig waren om een en ander in een juist daglicht te stellen. Gert las—voor publicatie—het verhaal door en was toen al niet tevreden met de inhoud. Na publikatie werd de bespreking in Gouda nogeens grondig doorgenomen. MSX2–BASE werd op een aantal punten, die tot kritiek leidde veranderd en wij bieden iedereen—met excuses voor de onvolledige voorlichting vorig maal—nu juist die andere kant van MSX2–BASE. Hierbij komen ook de verbeterde punten aan de orde.

MemMan ondersteuning

MemMan biedt de ideale mogelijkheden om TSR's in het geheugen te laden, zoals een printerbuffer, een screenfader en allerlei andere utilities. Er is zonder MemMan maximaal één van deze utilities in het geheugen te laden (bij goed geprogrammeerde TSR's meer). De bewering dat MSX2–BASE met MemMan werkt en dan de hele memorymapper gebruikt, klopt dan ook. En dat MSX2–BASE zelf, in bepaalde gevallen, evenveel geheugen vindt als MemMan is alleen maar een pluspunt.

Veldlengte maximaal 59

Op zich is dit waar. Maar...de recensent vergeet iets. Namelijk dat elk scherm bestaat uit een aantal veldnaam–omschrijvingen, met daarachter een veld. Dit veld kan best bestaan uit meer dan één regel. Dus kan een veldlengte van maximaal 23 * 59 = 1357 karakters. Weliswaar is er dan nog slechts ruimte voor één veld per record, maar de opmerking vorig maal dat de veldlengte beperkt is tot 59 karakters is onjuist.

Sorteren

De beoordeling van de sorteerroutine kan niet gemaakt worden aan de hand van slechts één klein testbestandje. Er zijn namelijk behoorlijk wat verschillende sorteer–algoritmes, die allemaal een bepaalde performance hebben, die vaak afhangt van de mate van gesorteerdheid, de lengte van de velden waarop gesorteerd wordt, de grootte van het bestand en het daarmee samenhangende aantal verplaatsingen en vergelijkingen van velden. Hier zijn boeken vol over geschreven en juist daarom werd in de recensie er ook niet diep op ingegaan. Het werkt goed en alleen werd een waarschuwing gegeven voor al te ongeduldige gebruikers.

Printer

De printroutine van MSX2–BASE komt grotendeels overeen met het tot nu toe beste database–programma voor de MSX: MT–BASE. De print–routine werkt natuurlijk en in een tijd, waarin een MSX printer niet of nauwelijks meer te krijgen is, is het logisch dat de printerdriver geen moeite heeft met andersoortige printers.

Inlaadfouten

Het feit dat ASCII–inladen in veel gevallen geen foutmelding geeft, is niet meer dan logisch te noemen. De 'fouten', die hierbij optreden, zijn voor MSX2–BASE geen fouten. Een leeg veld is voor het programma een veld als alle andere. Zeker bij het inladen van ASCII moet een programma tolerant zijn, anders zouden behoorlijk wat bestanden niet meer in te lezen zijn. We raden aan de betreffende paragrafen in de handleiding nog eens door te lezen, met name die over de veldbegin– en veldeinde–codes. Overigens is er een aanvulling voor de handleiding geschreven met een paragraaf die dit nog eens expliciet beschrijft.

MSX–DOS 2

Niet alleen passieve ondersteuning, maar ook actieve. MSX2–BASE is de enige database voor MSX, die ook het gebruik van subdirectories mogelijk maakt. Perfect voor harddisk–bezitters.

Export van data in ASCII

Dit biedt de mogelijkheid om de gegevens op te nemen in een andere database, bijvoorbeeld Paradox op de PC en zo tikwerk te voorkomen.

Standaard velden

Normaal, numeriek, hoofdletters, datum, postcode, telefoon, tijd, tijdsduur en ja–nee. Uniek voor MSX–databases !

Importeren

Gegevens kunnen uit bijna alle andere databases voor MSX komen. In een enkel geval moeten die gegevens ➡

Inclusief porto kost MSX2–BASE *f* 75,– en is te bestellen bij:
MSX Computer Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak.
Tel. 01827–2272 (Arjan) of
01820–19913 (Gert)

wel uit dat andere programma op een bepaalde manier uitgevoerd worden of door een hulpprogramma bewerkt worden. In te lezen zijn bestanden uit: EASE, MicroBase, MT-BASE en DBase. Ook is de invoer van platte ASCII, zoals TED die levert, geschikt.

Mailings
Deze kunnen direct vanuit MSX2-BASE uitgeprint worden door een tekstbestand op te nemen in de settings.mmmmm Uniek voor MSX is dat door het opnemen van "$d" op die plek de huidige datum wordt afgedrukt.

Inkorten
Ongekend voor MSX is dat velden, ook als ze al gevuld zijn, ingekort kunnen worden. Op een diskette die bijna vol staat, of in een computer met weinig geheugen, betekent dit dat er ruimte ontstaat. Het is mogelijk om een veld dat niet meer gebruikt wordt, maar nog wel in de meeste records gevuld is, in een keer te verwijderen. Deze optie is voorzien van een "Weet u het wel zeker ?" vraag.

Foutbehandeling
Bij grote programma's lijken bugs onvermijdelijk, maar daar de schrijver van MSX2-BASE een goed produkt wil maken, wordt iedereen, die een fout vindt, verzocht om deze te melden. Er wordt dan naar een oplossing gezocht. Een aantal fouten is al opgelost en nieuwe wensen van gebruikers zijn al ingewilligd. De huidige versie is nu—voor zover bekend—foutloos.

Demoversie
MSX Club Gouda is overtuigd dat MSX2-BASE zijn geld volledig waard is. Daarom zal zij ook een demo-versie gaan verspreiden waardoor iedereen voor zichzelf beoordelen of MSX2-BASE voor hem/haar de oplossing is. Wij werken daar graag aan mee door deze demoversie op te nemen op de diskette van het diskabonnement.

❑

126 in 1 Cartridge

Een leverancier die zijn eigen produkten bespreekt, kan dat eigenlijk wel? Gert zegt dat hij objectief kan zijn. Lees de recensie en oordeel zelf. In deze tijd van cadeaus willen wij best nog eens aandacht aan dit produkt schenken.

Bestellen door *f* 119,– over te maken op bankrekeningnr. 32.25.08.185 t.n.v. A.E. Prosman o.v.v. 126 in 1.
MSX Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak
Tel. 01827-2272 (Arjan) of
01820-19913 (Gert)

SUPER GAME WORLD
Bij MSX Club Gouda ergerden we ons aan de korte besprekingen, die wel heel zakelijk de feiten op een rijtje zetten, maar waar zelfs in de conclusie vaak de mening van de recensent achterwege bleef. Dat kan beter bedachten wij ons en daarom bespreek ik de 126 in één cartridge zelf.

Ik probeer dat zo objectief mogelijk te doen. Als er iets ontbreekt aan een cartridge zal ik dat melden. Enig financieel gewin is er, op dit moment, op de MSX markt toch nog nauwelijks te halen, zodat ik er persoonlijk niets beter van wordt als ik een spel positiever bespreek dan het verdient. Alleen bij de prijs, ik weet tenslotte de inkoopprijs (bestaande uit diverse heffingen: BTW, verzekering, invoerrechten, enz.), wordt mijn mening behoorlijk beïnvloed. Als u daarmee rekening houdt, leest u gewoon een eerlijke recensie.

Korea
Enige jaren geleden bracht Jaap Boomsma al cartridges uit Korea op de markt. Er was toen behoorlijk veel belangstelling voor en waarschijnlijk zijn er ook zeer veel van eigenaar gewisseld. Enfin, van Jaap hebben we weinig meer gehoord en van Koreaanse import nog minder. Totdat, enkele maanden geleden, een Koreaanse firma opeens contact met ons opnam met de vraag of we interesse hadden in Koreaanse MSX Software. Het bovenstaande gebeurde net toen het in Japan allemaal wat minder ging. Hetgeen ons deed besluiten op het aanbod in te gaan. We startten met een paar titels. Inmiddels hebben we een andere leverancier en zijn er bijna 50 titels leverbaar.

Uitvoering
De kwaliteit van de doosjes waarin de Koreaanse software binnenkomt is zeer wisselend. Het merendeel is netjes verpakt in gloednieuwe doosjes, maar ook komt het voor dat er spellen geleverd worden in doosjes die er uit zien of een hele kudde olifanten er een regendans op heeft staan uitvoeren. Gelukkig is dat bij deze cartridge niet het geval. Zowel het doosje als de ROM zien er uitstekend uit. Eigenlijk gewoon de kwaliteit zoals we die kennen van een firma als Konami. ➧

Grafisch geweld

In deze recensie worden de spelletjes niet één voor één besproken. Met zo'n 85 verschillende spellen zou dat ook onmogelijk zijn. In de stukjes die ik aan de spelletjes zal wijden, komt één soort opmerking niet voor. Namelijk de opmerking dat het grafisch allemaal iets minder is in vergelijking met andere spellen die op dit moment op de markt zijn.

Naar mijn mening is het niet eerlijk de spellen in deze (MSX1) cartridge te gaan vergelijken met het grafische geweld van de huidige MSX2(+) spellen. Hoewel in enkele gevallen, Zanac, Thexder en de Konami's, die achterstand ook wel meevalt.

Koreaanse tekst

Na het opstarten verschijnt er een keuze–menu met daarin de namen van 18 spellen. Deze zijn geschreven in het Koreaans en dat is zo mogelijk nog slechter leesbaar dan Japans. Gelukkig heeft MSX Club Gouda er een vertaling van bijgesloten, zodat het toch nog redelijk makkelijk zoeken is. Totdat de vertaling kwijt is natuurlijk !

Wel jammer is dat het menu alleen met een joystick te bedienen is. Dit is des te vreemder als u zich bedenkt dat veel van de spellen weer wel met het toetsenbord te spelen zijn. Maar misschien ben ik wel de enige die liever met het toetsenbord speelt dan met een joystick.

En net terwijl ik dit in zit te tikken, wordt er door één van mijn familieleden geroepen dat op de Sony HB–900AP wel met het toetsenbord gekozen kan worden. Ik heb het voor de zekerheid nogmaals gecontroleerd op mijn Philips NMS–8250, maar daar werkt het niet. Blijkbaar is het computer afhankelijk ! Vreemd...

Bloemlezing

Het zou te ver voeren, en de hoofdredacteur zou het me ook niet in dank afnemen, als ik hier de namen van alle spellen ga opnoemen. Ik wil me beperken tot een bloemlezing. Daartoe heb ik de spellen verdeeld in groepjes.

Schietspellen

Zoals het een goede zoveel–in–één cartridge betaamt, staan er ook op deze 126 in 1 weer diverse schietspellen. Daaronder de klassieke space–invaders kloon Galaxian en het iets moderne Galaga, maar ook Thexder. Waarbij de laatste bestaat uit zo'n veranderend robotje; een rage van enkele jaren terug. Beurtelings als robot en als vliegtuig moet je je een weg banen door een doolhof met allerlei agressieve vijanden. Met een snelheid die zeker de MSX1'ers zal verbazen.

Met een eervolle vermelding voor Zanac, Moon Patrol en Sky Jaguar wilde ik deze paragraaf besluiten.

Behendigheidspelletjes

De categorie van Tetris II. Eén van mijn favorieten. Deze versie is helemaal speciaal, want hij is geschikt voor twee spelers. Hierbij gebruikt de één het toetsenbord, terwijl de ander de joystick gebruikt. Ik kon me natuurlijk weer niet inhouden en speelde in mijn eentje voor twee spelers. Met het zweet nog steeds in mijn handen kan ik zeggen dat dat een zeer unieke belevenis is. Gelijk aan topsport !

Verder vinden we in deze categorie spelletjes als Arkanoid, een goede break–out kloon, en Altler Wars; nog zo'n persoonlijke favoriet. In een competitie moet je een tegenstander aan de andere kant van een tafel bestoken met balletjes. Liggen alle balletjes aan zijn kant, dan heb je gewonnen en voert jouw pinguïn een overwinningsdansje uit. Zo niet, dan word je uitgelachen door zowel je tegenstander als het publiek. Razend moeilijk en met een hoge verslavingsgraad.

Hier wilde ik City Connection ook nog even melden. Olietonnen verzamelend rij je langs een aantal grote wereldsteden. Heb je alle wegen in een stad voorzien van een wit verflaagje kun je door naar de volgende stad. Met de olietonnetjes kun je voorkomen dat je een botsing hebt met een tegenligger.

Konami's

Nog steeds is het zo dat de kwaliteit van Konami maar moeilijk te evenaren is.

Wat Konami op een MSX1 presteerde is voor de meeste programmeurs op een MSX2 nog nauwelijks te behalen. Deze cartridge bevat gelukkig veel oude Konami's: Video Hustler, Boxing, Magical Tree, Knightmare, Twinbee, Circus Charlie, King's Valley, Yie are kung–fu II, (super) Cabbage Patch Kids, Pippols, Hyperrally, The Goonies, Tennis, Ping Pong, Sky Jaguar, Mopi Ranger, Hyper Olympics (I & II), Hyper Sports (I & II), Golf, Monkey Academy en Road Fighter.

Rommel

Niet alle spellen op de cartridge zijn goed. Er zitten er enkele tussen die als listing in de MCCM niet zouden misstaan. Of misschien zelfs daarvoor nog wel afgekeurd zouden worden. Voorbeelden zijn Bandai en Ski Command.

Vreemd is wel dat de echte Koreaanse spellen vaak ook onder deze categorie vallen. Schuitje varen, flying bird en gardener zijn wel de beste voorbeelden van wat in goed Nederlands vullis zou heten. Gelukkig is er keus genoeg, zodat deze overgeslagen kunnen worden.

Cheatmode

Op de cartridge staan in tegenstelling tot wat de titel doet vermoeden geen 126 verschillende spellen. Zo'n 30 spellen zijn aangepaste versies van andere spellen. Hierbij moet vooral gedacht worden aan starten in een bepaald level, of starten met een groter aantal levens. Op deze cartridge zijn het vooral The Goonies, King's Valley en Knightmare die op een dergelijke wijze behandeld zijn.

Conclusie

Ondanks feit dat er 'slechts' zo'n 85 verschillende spellen op staan, waarbij er een aantal nooit gespeeld zullen worden omdat die zo slecht zijn, is deze cartridge een aanwinst voor iedere MSX'er.

Vooral de MSX1–bezitters zullen dankbaar zijn dat ze verlost worden van het steeds maar met bandjes knoeien. Voor MSX2'ers is het een mogelijkheid om de (illegale) diskversies van deze spellen in één klap door één originele cartridge te vervangen.

Een prijs van *f* 119,= inclusief verzendkosten is uitzonderlijk laag te noemen voor een cartridge met een dergelijke hoeveelheid spellen. Omdat er voor ieder wel wat wils staat op deze cartridge is het een ideaal cadeau–idee.

Overigens is het ook de beste cartridge uit de zoveel–in–één serie. De in deze recensie genoemde titels bewijzen dat al.

Gert de Boom

❑

MEGA–Guide

Dank, alle inzenders. Er kwamen zoveel speeltips bij ons binnen, dat onze hoofdredacteur het mes wel *moest* hanteren. Hij gebruikte dat mes gelukkig pas na vier pagina's en niet na die beschamende twee pagina's van de vorige keer.

Inzendingen sturen aan

Marc Hofland
Kraaiheide 55
3069 LC Rotterdam
tel: 010–4207794

of plaatsen in het BBS van:
Patriek Lesparre
tel: 030–281993

Voor de eerste inzenders van een tip ligt altijd een beloning klaar. Deze beloning is doorgaans een diskette naar keuze uit de PD–lijst of uit het diskabonnement.

Als uw tip in de MEGA–Guide werd geplaatst neem dan voor die beloning contact op met Marc. Dat kan ook telefonisch maar dan wel alleen maandag tot en met donderdag **tussen 19.00 en 20.00 uur**.

SOLITAIRE ROYALE, Game Arts (MSX2,2DD)

Piramide

De bedoeling is om 13 punten te maken. De puntentelling is dan : A=1, 2=2, 3=3, ... , 10=10, B=11, V=12 en de H=13. Voorbeeld: A+V=13 of 6+7=13. Behalve bij de heer moet je altijd twee kaarten hebben, de kaart moet wel vrij zijn om gebruikt te kunnen worden, de kleur van de kaart is niet van belang. De stapel blinde kaarten kan maar een keer gedraaid worden, dus wanneer de kaarten op zijn is het spel over. Het spel is pas uitgespeeld wanneer alle kaarten van de piramide verdwenen zijn.

Golf

Dit spelletje is simpel. Het is gewoon optellen en aftrekken. De kleur en het figuur zijn niet van belang. Je draait een kaart om en wat er op volgt of wat er onder ligt kan je erop leggen, Je mag alle kanten op. Voorbeeld: je draait een 7 om en daarna een 8 en dan een 7 en een 6 enzovoorts. De heer is een stopkaart, dat wil zeggen dat nadat je een heer op een vrouw gelegd hebt, je niet meer verder mag. Het spel is pas echt afgelopen wanneer alle kaarten van de tafel (dus die zichtbaar zijn) in de draaistapel zitten.

Klondike/patience

De kaarten kunnen van hoog naar laag op elkaar gelegd worden, maar dan wel om en om van kleur. Dus een rode 10, zwarte 9, rode 8 enzovoorts. Je kan een rij kaarten van de ene rij naar de andere rij verplaatsen, mits het erop aansluit, en dan kan je de vrijgekomen blinde kaart omdraaien. Is er een lege plaats gekomen, dan kan je hier alleen een koning neerleggen. Op de vier plaatsen boven aan het veld moeten de azen komen en dan vanaf de aas opbouwen tot de koning. Pas als alle kaarten liggen is het spel afgelopen. De stam of draaistapel kan meerdere keren gedraaid worden, maar er wordt wel elke keer drie kaarten per keer gedraaid.

Canfield

In dit spel zijn de regels hetzelfde als bij Klondike, maar nu heb je vier plaatsen in plaats van zeven en geen blinde kaarten maar een stapeltje van dertien kaarten onder je stam. Het is de bedoeling dat deze kaarten eerst opgemaakt worden, dat doe je door middel van de kaarten aansluitend op de vier plaatsen te leggen of op een lege plaats. Alle kaarten uit dit stapeltje mogen op een lege plaats gelegen worden. Is dit stapeltje op dan mag er alleen nog maar de koning op een lege plaats gelegd worden. Pas als alle kaarten op de aas liggen is het spel uit. De stam kan meerdere keren gedraaid worden met drie kaarten per keer.

Corners

De kleur maakt in dit spel niet uit. De bedoeling is om alle kaarten in de hoeken op te bouwen vanaf de kaart die linksboven ligt. Is de kaart linksboven een klaver zes dan moeten de andere zessen op de andere hoeken komen, en dan opbouwen tot dat je bij de vijf eindigt. Let er wel op dat bij elk spel de beginkaart anders kan zijn. Op de middelste vijf plaatsen moet je de kaarten, die gedraaid worden neerleggen, maar dan wel omlaag tellend: bijvoorbeeld 10, 9, 8, 7, enzovoorts. Er is geen stopkaart dus je kan ook 3, 2, Aas, Koning enzovoort op elkaar leggen. De stam kan maar één keer gedraaid worden. Het spel is afgelopen als alle kaarten op de hoeken liggen.

Calculation

Dit is één van de moeilijker spellen. Het figuur en de kleur maken niet uit. Op het veld liggen aas, 2, 3 en 4. De bedoeling is dat alle kaarten op deze vier komen te liggen, maar dan met stappen van 1, 2, 3 of 4. Dus op de aas komt gewoon 1, 2, 3, 4, enz. tot aan de koning, maar op de twee komt de 4, 6, 8, 10, dame, aas, 3, enz. tot aan de koning. Op de drie natuurlijk 6, 9, dame, 2, 5, 8 tot de koning en op de vier dan tenslotte de 8, dame, 3, 7, Boer en ook deze rij tot aan de koning. De kaarten die je van de stam draait kan je op de vier plaatsen onder de beginkaarten plaatsen, als je ze niet kwijt kan op de aas, 2, 3 of 4. Maar als je éénmaal een kaart op een andere kaart gelegd hebt, kan je de onderliggende kaart er niet onder uit halen. De stam kan slechts één keer gedraaid worden. Het spel is afgelopen als alle kaarten op de aas, de 2, de 3 en op de 4 liggen.

Shuffle & Draw

Alle kaarten worden op het beeld getoond in stapeltjes van drie, behalve de azen, deze liggen al klaar. De bedoeling is om alle kaarten op de azen op te bouwen. De kleur en figuur maken

nu wel uit. Om bij sommige kaarten te komen moet je kaarten verplaatsen, dit kan je doen door een kaart op een hogere kaart te plaatsen van dezelfde figuur. Bijvoorbeeld een harten 5 op een harten 6 om een klaver 2 te bemachtigen en op de aas te leggen. Je kan maar één kaart tegelijk verplaatsen. Je kan twee keer schudden door op de shuffle te klikken. De kaarten worden dan opnieuw neergelegd in stapeltjes van drie. Dit kan je drie keer doen. De koning kan niet verplaatst worden (dus ook niet naar een lege plaats). De andere kaarten kunnen alleen niet verplaatst worden naar een lege plaatst. De drawoptie kan je maar een keer gebruiken om een kaart ergens onder vandaan te halen. Een 2 onder een koning bijvoorbeeld. Het spel is uit als alle kaarten op de azen liggen.

Reno
De moeilijkste en de laatste. De regels zijn precies hetzelfde als bij Canfield, maar nu kan je de stam maar een keer draaien met maar een kaart per keer. Voor de rest is het precies hetzelfde. (Ikzelf heb hem nog nooit uitgespeeld).

Tour
Dit is geen spel, maar nu worden alle spelen achter elkaar gespeeld. De punten worden bij elkaar opgeteld en je eindscore komt op de ranglijst terecht, waar je ook je naam bij kan intikken. Als je, klaar bent met een spel ga je met de pijl naar exit en klik je op de linkermuisknop, spatie of vuurknop. Je ziet dan drie regels, continue (doorgaan met het volgende spel), restart (opnieuw beginnen) en end tour (einde van de tour).

Menu's
Als je op de ESC–toets drukt of op de rechter–muisknop kom je in het pulldownmenu. In het linker menu kan je kiezen uit een van de acht spelletjes of de tour. Als je een spel uitgespeeld hebt staat er een sterretje achter het spel wat je uitgespeeld hebt.
In het linker menu, genaamd settings, staan de volgende opties: **change deck**, hier kan je de kaarten uitkiezen waarmee je speelt, na elk spel krijg je een ander deck erbij dus wanneer je alles uitgespeeld hebt heb je 10 verschillende kaartspelen. **Speed**, high or low, is voor de opbouw van het spel. **Message**, als dit op on staat zal de computer een melding geven, wanneer je iets fout doet. **Password**, als je deze optie aanklikt zie je een password staan, waarin staat hoe je heet, wat je score is en wat je tot nu toe gespeeld hebt. Ook kan je hier, als je wilt, een nieuw password intikken. En tot slot **Clear score**, die de ranglijst van de tour wist.

Opstarten
Als je het spel opstart, kan je als eerste je naam intikken. Als je dit doet hoef je namelijk niet meer in de tour elke keer je naam in te tikken. Dan zie je een regel in het Japans, die begint met het woord SETTING, als je hier ja op zegt kan je gelijk je password intikken. Hierna zie je vier plaatjes waarmee je de besturing kan kiezen uit cursor, joypad, joystick of muis. Dan vraagt de computer of de muziek aan moet, kies hiervoor NO want de muziek is niet om aan te horen, zet maar een mooie CD op. Daarna zie je een ESC–toets en een plaatje van een muis en joypad. Hier vraagt de computer of je voor te stoppen de ESC–toets, de rechter–muisknop of de B–vuurknop van de joypad wilt gebruiken. Tot slot vraagt de computer of deze instellingen goed zijn, waarna je het spel echt kan beginnen.

Met veel dank aan de moeder van Rein Huys, want zij heeft alle spellen tot op de bodem uitgezocht.

Tip voor turboR gebruikers: om dit spel te versnellen met je sector 0 vervangen door een sector 0 van een op een turboR geformatteerde disk

Rein & moeder Huys
Rotterdam

CAMPAIGN v2, Micro Cabin (MSX2/R,2*2DD,MUSIC)

Deze tekst is ontstaan doordat ik het nogal onhandig vond elke keer als ik het spel een tijd niet meer gespeeld had weer uit moest gaan zoeken wat nu wat is. Daarom geef ik jullie hier een bijna complete tekst over het spel. Waarom niet helemaal compleet?? Omdat ook ik nog niet alles weet van het spel, maar al spelende zullen de resterende opties wel duidelijk worden.

Hoofd Menu
➢Start spel
➢Start spel (hier begint ie bij een vastgesteld land)
➢Maak zelf een veld
➢Maak voertuig sets

Starten spel
Doe de disk met de velden in de drive, druk op de spatie–balk en kies een veld. Hierna kom je in het veld. Druk nu weer op de spatie–balk. Nu komen er een paar instellingen. Hier volgt de betekenis van de vakken:
– Naam speler
Hier zijn vier vakken van, je kunt het spel dus ook met vier spelers doen (of één speler en drie computers of wat dan ook). Iets veranderen kun je door de cursor naar rechts/links te doen.
– Wie is Speler
– Voertuigen set
Bij VOERTUIGEN SET kun je een setje kiezen dat zelf is gemaakt of één die er standaard in zit. Je kunt met de spatiebalk naar het volgende blok gaan. Als je klaar bent druk je op ESC en kiest dan de bovenste optie (de andere is terug naar het hoofdmenu). Nu zie je op het scherm een BLAUWE BASIS en de naam van de speler rechts in het scherm. Het zeshoekje op het scherm is de cursor. Hier moet je alles mee doen. Dadelijk volgt de uitleg van de verschillende menu's die in het spel voorkomen:
➢Samenspel
➢Belasting
➢Aantal dollar
Bij AANTAL DOLLAR kun je het startkapitaal per persoon aangeven.

Grond Menu
➢Inkopen voertuigen
➢(kan alleen als je op een Basis, Stad, Vliegveld of Haven staat. Bij een Basis mag je er ook 1 positie naast)
➢Voertuigen info
➢(voor meer info zie verderop)
➢Voertuigen bijtanken
➢(Zie "( )" bij Inkopen voertuigen)
➢Cursor andere basis
➢Extra menu
➢Beurt volgende speler

Voertuigen Menu
➢Verplaatsen voertuig
➢Aanvalsmode activeren
➢Bijtanken voertuig / switchen wapenset
➢Ingeladen voertuig uitzetten (Zie Voertuigen uitzetten)

Verplaatsen
Je kunt het voertuig verplaatsen naar de plekken die niet grijs zijn geworden. Vaststellen d.m.v. spatie–balk.

Na verplaatsing
➢Zo blijven staan
➢Aanvals mode
➢Ingeladen voertuig uitzetten
Als je ESC indrukt kun je hem nog verplaatsen.

Voertuig uitzetten
Voertuigen kun je alleen uitzetten als je op een Basis, Stad, Vliegveld of Haven.

Uitzonderingen
➢Schip met vliegtuigen : Deze kun je overal uitzetten.
➢Heli : Als deze op land staat.

Aanvals mode
Bij sommige voertuigen kun je verder schieten als je deze nog niet ver- ➠



plaatst hebt (meer info hierover in een volgende TXT). De wijzer is te besturen met de cursor links/rechts. Aanvallen met de spatie–balk, stoppen met ESC.

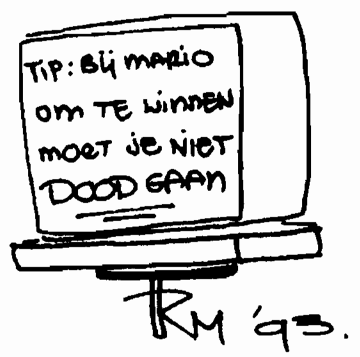
Bijtanken voertuig / Switchen wapenset
Als een voertuig 2 of minder verschillende wapens heeft zal er gewoon bijgetankt worden als hij op een stad (vliegveld/haven) staat, en daarna kan er weer verder gegaan worden, Maar heeft een voertuig meer dan twee verschillende wapens dan zal er een groot blok op het scherm verschijnen met daarin de verschillende wapens.

Dit blok is in twee gedeeld nl: wapens 1/2 en wapens 3/4. Je kunt hier tussen switchen door middel van cursor left/right. heb je de goede druk dan op spatie en deze wapens worden geactiveerd. Hierna wordt er ook gewoon bijgetankt.

Inkopen Voertuigen
- Is de prijs GROEN afgedrukt dan kun je dit voertuig niet inkopen
- Is de prijs GEEL afgedrukt dan heb je niet genoeg geld
- Is de prijs WIT dan kun je hem gewoon kopen

Kopen gaat met de spatie–balk, als je klaar bent druk je op ESC.

Info over voertuigen
Hier heb je info over het aantal kogels er nog over zijn enz. Aan het eind van de regel kunnen de volgende dingen staan:
- END : Voertuig is al verzet
- TRN : Voertuig zit in een ander voertuig (INGELADEN VOERTUIG)



- SPL : Voertuig is net bijgetankt (en nog niet verzet)
- : Voertuig is nog niet verzet

Je kunt naar dat voertuig gaan door op spatie te drukken, door op ESC te drukken ga je weer terug.

Extra Menu

Extra Menu 1
- Voertuigeninfo
- Landinfo
- Aanvalinfo

Voertuigeninfo
Op het scherm zie je nu een tabel waar alle voertuigen instaan die in je voertuigenset zitten. Omdat ze niet allemaal op een scherm passen kun je met cursor up/down de rest zien. In deze kolom staat de volgende informatie :

Naam voertuig : Hier staat hoe het voertuig heet
Soort : Hier staat wat voor een soort voertuig het is.
Voor verdere informatie zie Landinfo.
Stappen : Hier staat hoeveel stappen per beurt het voertuig kan.
Prijs : Hier staat de prijs van het voertuig
Fuel : Hier staat het totaal aantal stappen.
Wapens (1/3) : Hier staat wat voor soort wapen het voertuig heeft. Schakelen tussen 1/3 met cursor left/right
Wapens (2/4) : Zie Wapens (1/3)

Achter deze staan nog twee kolommen. Deze zijn om aan te geven welk voertuig in welk voertuig kan worden geplaatst. Dit is als volgt aangegeven: In de laatste rij kunnen maximaal vijf letters staan. Als hier bijvoorbeeld staat : ...GI dan wil dat zeggen dat alle voertuigen die in de een na laatste kolom een G of een I hebben staan in dit voertuig geplaatst kunnen worden.

Landinfo
Hier heb je ook weer een tabel met horizontaal de soorten land en verticaal de soorten voertuigen. In de tabel staan allemaal getallen en af en toe — . — wil zeggen dat dat soort voertuig niet over dat stukje land heen kan. Dan staan er nog getallen van 1 t/m 5. Hoe Hoger het getal des te moeilijker is het voor het voertuig om over dat stukje land heen te kunnen. Onder de stukjes land zie je procenten staan, Deze zijn om aan te duiden hoe veilig een voertuig is op zo'n stuk land. Staat er 0% dan word je zo overhoop geschoten door een vijand. Staat er bijv. 60% dan wordt het voor hem al een stuk moeilijker.

Aanvalinfo
Je krijgt nu weer een tabel, Horizontaal staan boven al je eigen voertuigen en verticaal links staan de voertuigen van de vijand(en). In elke verticale balk zie je weer vier verschillende kleinere balkjes. Daarboven staat om welk voertuig het gaat. Aan deze getallen kun je zien hoe goed een wapen inwerkt op de vijand die in de verticale rij staat. Dus hoe hoger dat getal des te meer vijanden zullen vernietigd worden met dat wapen. Met cursortoetsen kun je de hele tabel afkijken.

Extra Menu 2
- Snelheid wisselen
- Stand wegschrijven
- Nieuw veld laden
- Omschakelen spelers
- Andere BGM muziek
- Terug hoofdmenu
- Jezelf overgeven
- Schakel Menu
- Scherm verschuiven (adjust screen)

Schakel menu

????	ON
????	ON
Soort grond	OFF

EDIT MODE
Funtie toetsen:
F1 – Laden veld
F2 – Saven veld
F3 – Info over indeling
F4 – Zet item in hokje FROM
F5 – Zet item in hokje TO
F6 – Vul het gehele veld met item
F7 –
F8 – Verschuiven veld
F9 –
F10 – Terug naar Hoof Menu

Besturing

TAB	Verander in huidige scherm alle Items FROM in de items TO
Spatie	Zet item op scherm
Return	Idem
Ins	Vorige item
Del	volgende item
Graph	Wissel item set
Home	Ga naar begin veld
Select	volgende item bak
ESC+Crs	Snel bewegen
Shift ""	item
Crs	bewegen
BS	Schakel tussen Mode en Draw (Bij Draw geen spatie)

Info indeling

	Neu-traal	Blauw	Rood	Groen	Geel
steden	–	–	–	–	–
vliegvelden	–	–	–	–	–
havens	–	–	–	–	–
Totaal	–	–	–	–	–
Totaal alles					

Verschuiven veld

F1 – Omhoog
F2 – Omlaag
F3 – Links
F4 – Rechts
F10 – Terug

Voertuigensets aanmaken (menu)

➢??
➢??
➢SET AANMAKEN
➢??
➢??
➢TERUG HOOFDMENU

Set aanmaken

Nu gaat de computer even de voertuigen inladen. Hierna vraagt hij om een disk in drive A. Nu kun je de systeem disk of een velden–disk in de drive stoppen en weer op spatie drukken. Als je de systeem disk erin hebt laten zitten dan kun je vier nieuwe sets aanmaken, heb je een velden–disk dan kun je een hele rij van sets aanmaken. Je kunt de naam van de set veranderen door met cursor up/down naar een set te gaan en dan cursor left indrukken. Nu kun je de naam intikken. Om een set te veranderen druk je op spatie. Nu krijg je een stel hokken met daarin voertuigen (of niets als de set nog niet is aangemaakt).

Om een set te veranderen/aanmaken kies je met de cursortoetsen een hokje en dan kun je de voertuigen kiezen door de spatie ingedrukt de houden en dan cursor left/right in te drukken. Je kunt terug door op ESC te drukken. Druk je nog eens op ESC dan kun je met de bovenste optie SAVEN en met de onderste gewoon terug.

Patrick de Lang
Kerkdriel

SOLID SNAKE, Konami (MSX2,4MB ROM,SCC)

Deze cheat is eigenlijk bedoeld voor diegenen die op een bepaald punt vast zitten omdat ze een of ander voorwerp missen en niet kunnen vinden. Als oplossing kan men nu zelf bepalen welke wapens en voorwerpen men wil hebben. Dit moet men doen door de file die weggesaved is door het programma te veranderen. Omdat het onmogelijk is om ook de positie te bepalen van SOLID SNAKE, is men alleen beperkt tot het kiezen van de wapens + kogels (t/m 99) en de voorwerpen. De adressen met de daar bijhorende waarden staan hieronder. Ze moeten vanaf het begin van de sector gezien worden, dus #00 is de eerste byte van de sector waar de boel staat weggesaved. #00 – #25 De positie etc... (?) #26 – #2B Dit is een tabel waarin staat welke wapens en voorwerpen men in bezit heeft. Bit 7 van #26 hoort bij adres #2C, bit 0 van #2B hoort bij adres #5B. Als er een * achter het adres staat kan men hier het aantal neerzetten, anders dient men er een 1 in te vullen. Dit aantal is niet hexadecimaal, maar als volgt: Bij 99 wordt er #99 ingevuld, bij 56 dus #56(BCD–CODE). Maar hoe dit zit als het groter wordt dan 100. Nou dit is wel mogelijk, maar mij nog volslagen onduidelijk. Dus het maximum is voorlopig 99.

#2C *	kogels handgeweer
#2D *	kogels machine–geweer
#2E *	aantal handgranaten
#2F	Gereserveerd (Niet gebruiken!)
#30 *	Aantal lange afstand raketten
#31 *	Aantal korte afstand raketten
#32 *	Aantal P–bommen
#33 *	Aantal mijnen
#34 *	Aantal herkenningspunten (voor onder andere mijnen?)
#35 *	Aantal super bommen
#36 *	Aantal muizen
#37	Aansteker
#38	Gereserveerd (Niet gebruiken!)
#39	Geluidsdemper
#3A	Sigaretten
#3B	Verrekijker
#3C	Infraroodkijker
#3D	Gasmasker
#3E	Vest
#3F	Gereserveerd (Niet-gebruiken!)
#40	Fles
#41	Mijn detector
#42	Delta vlieger
#43	Doos
#44	Emmer
#45	Bruine fles
#46	Disk
#47	Slangeei No 1 (Niet pakken, eet al je RATIO's op)
#48	Slangeei No 2 (Wel pakken)
#49	Z–teken
#4A	Kaart 1 t/m 3 (één kaart die voor drie werkt)
#4B	Kaart 4 t/m 6 (" " " " ")
#4C	Kaart 7 t/m 9 (" " " " ")
#4D	Kaart 1
#4E	Kaart 2
#4F	Kaart 3
#50	Kaart 4
#51	Kaart 5
#52	Kaart 6
#53	Kaart 7
#54	Kaart 8
#55	Kaart 9
#56	Rode fles
#57	Gereserveerd (Niet gebruiken!)
#58	Oliekan
#59 *	Ratio B–1
#5A *	Ratio B–2
#5B *	Ratio B–3
#5C	– Nog onduidelijk

Frank van Riel
Moergestel

Hier volgt het mes van de ons en jullie beperkende hoofdredacteur. En wat bezielt zo'n man toch als we net zo lekker bezig zijn?

Marc Hofland
&
Patrick Lesparre

❑

MCCM's LezersService

Voorwaarden

MSX Computer & Club Magazine kent een LezersService. Via de LezersService kunt u allerlei producten bestellen, variërend van oude nummers en diskettes tot programma's en hardware van verschillende andere fabrikanten.

Levertermijn

Wij willen dat MCCM's LezersService voor iedereen een betrouwbare leverancier blijft. Natuurlijk zullen we af en toe geconfronteerd worden met het opraken van voorraden, of trage leveranciers. Maar in alle gevallen geldt: niet geleverd, onmiddellijk geld terug! We willen het wat geknakte vertrouwen in postordering herstellen en doen daar ons uiterste best voor. In principe garandeert MCCM's LezersService een levertermijn van drie weken, gerekend vanaf het moment dat we uw bestelling en betaling in huis hebben. Vanzelfsprekend doen we ons uiterste best om sneller te verzenden en kunt u, zodra wij onze termijn overschrijden, uw bestelling annuleren, waarna u uw geld per omgaande retour krijgt.

Bestellen

De enige juiste manier om uw bestelling bij ons te plaatsen is door de meest recente bon bij bestellijst, die in ieder nummer wordt afgedrukt, in te vullen en op te sturen. Een fotokopie mag natuurlijk ook, als u maar de bon uit het **laatste** nummer gebruikt. Tot onze spijt is het administratief onmogelijk om andere manieren van bestellen te verwerken. U kunt dus niet per telefoon bestellen, en ook niet door uw bestelling even op een giro–overschijving te vermelden. Ook als u per giro vooraf betaalt moeten we u vriendelijk verzoeken even een ingevulde bestelbon in te sturen. Als u onder rembours bestelt, dan betaalt u bij aflevering aan de postbode.

Korting

Als u abonnee van MSX Computer & Club Magazine bent, dan heeft u een streepje voor. Abonnees—of zij die dat worden, tegelijkertijd met hun bestelling—krijgen vijf procent korting. Op de bestelbon kunt u uw korting zelf uitrekenen. Even aangeven of u meteen abonnee wordt, als u voor die extra korting in aanmerking wilt komen. Stuur in dat geval de abonnenmentsbon mee.

Verzendkosten

Om mogelijke problemen te voorkomen verzenden we al uw bestellingen verzekerd of onder rembours. Als bijdrage in de verpakkings- en verzendkosten brengen we u per zending een bedrag van vijf of vijftien gulden in rekening. Dat bedrag staat overigens niet voor niets onder de regel waar abonnees hun korting kunnen invullen, die vijf procent voor abonnees geldt alleen over het bestelbedrag, niet over de bijdrage in de verzendkosten!

Algemene voorwaarden

1. Alle bestelde goederen worden gegarandeerd geleverd tegen de in de meest recente bestellijst vermelde prijzen en zolang de voorraad strekt. Indien een artikel niet leverbaar is krijgt de klant de keuze tussen een alternatieve bestelling of volledige teruggave van reeds overgemaakte bedragen.
2. Alle bestelde goederen worden geleverd binnen drie weken na ontvangst van de bestelling.
3. Artikelen die tijdelijk niet meer in voorraad zijn worden zonder extra kosten nageleverd.
4. Alleen bestellingen met volledige gegevens – bestelnummers, bedragen en aantallen – en verzonden met voldoende frankering, worden in behandeling genomen. Bovendien moet duidelijk worden aangegeven of er wordt gekozen voor vooruitbetaling of rembours. Bij betaling door overschijving gaat de levertijd in op het moment dat AKTU de betaling zowel als de bestelling heeft ontvangen.
5. Bij correspondentie moeten bestelnummers, alsmede de datum van de bestelling en eventueel betaling vermeld worden.
6. Alle goederen – **met uitzondering van software** – worden geleverd met een recht op retourzending binnen 20 dagen. In dag geval volgt volledige terugbetaling, exclusief de afhandelings- en verzendkosten. De datum van verzending door AKTU geldt als begindatum.
7. AKTU hanteert dezelfde garantie-perioden en -voorwaarden als de fabrikant.
8. AKTU erkent alle copyrights zoals geformuleerd door fabrikanten en auteurs.
9. AKTU aanvaardt geen enkele aansprakelijkheid voor schade die op welke wijze dan ook door de geleverde producten veroorzaakt worden, of zulks nu door foutief gebruik of een gebrek veroorzaakt wordt.
10. Bij minderjarigheid dient de bestelbon door één der ouders/verzorgers te worden ondertekend.
11. De hier gepubliceerde prijzen en afhandelingskosten gelden alleen voor bestellingen die op adressen binnen Nederland dienen te worden afgeleverd.

❑

Ja, ik neem tot wederopzegging een

☐ abonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * *f* 60,– / Bfr. 1 200,
☐ diskabonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * *f* 149,– / Bfr. 3 000,

(Zie pagina 2 van MCCM 62 om een lopend gewoon abonnement op MCCM uit te breiden tot een diskabonnement op MCCM.)
Ik ontvang als welkomstgeschenk een gratis MSX Computer Magazine Listingboek en de Listingboekdiskette.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Handtekening: ....
(bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers)

* Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang.

Stuur deze bon (of een fotokopie daarvan) naar:
Aktu Publications b.v.
Postbus 2545
1000 CM Amsterdam

Bestellijst LezersService MSX Computer & Club Magazine 64
Deze lijst vervalt bij het verschijnen van MCCM 65

maandag 22 november 1993

BLAD

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
MA01	2	Art Gal.-dsk	MCM	-	-	ƒ 12.50
MS01	-	Diskverz. (A,T,G & W)	MCM	-	-	ƒ 35.00
ML01	-	Listingboek 2	MCM	-	-	ƒ 17.95
MM??	-	Losse nrs MSX Club Mag.	MCM	-	-	ƒ 6.95
MN??	-	Losse nrs MSX Comp. Mag.	MCM	-	-	ƒ 6.95
MC??	-	MCM Cassettes t/m MC42	MCM	-	-	ƒ 7.50
MI01	1	MCM Index t/m nummer 50	-	-	42/75	ƒ 15.00
MI02	1	MSX Introductieboekje	MCCM	-	-	ƒ 1.00
MG01	-	Spellen-disk	MCM	-	-	ƒ 12.50
MW01	-	Toep.-disk	MCM	-	-	ƒ 12.50
MT01	-	Utils-disk	MCM	-	-	ƒ 12.50

DISKETTES BIJ DE BLADEN

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
MS??	-	Set 2 clubdiskettes 24 t/m 44	Club	-	-	ƒ 20.00
MD??	-	1 MCM Diskette t/m 56	MCM	-	-	ƒ 12.50
ME??	-	Set 2 MCCM Diskettes v/a 58	MCCM	-	-	ƒ 20.00

BOEKEN

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
BM42	1	50 prog's voor MSX Comp.	Muiderkring	-	-	ƒ 19.00
BM04	1	Basic handboek	Stark	-	-	ƒ 49.95
BM05	1	Basic leerboek 1	Stark	-	2/36	ƒ 24.75
BM06	1	Basic leerboek 2	Stark	-	-	ƒ 24.75
BM03	1	Comp. & Modem v. h.comp.	Stark	-	-	ƒ 36.75
BM12	1	Disk handboek	Stark	-	-	ƒ 29.80
BM43	1	MSX Basic Leren progr.	Muiderkring	-	-	ƒ 19.00
BM08	1	MSX Basic voor kinderen 1	Stark	13/34	-	ƒ 19.70
BM09	1	MSX Basic voor kinderen 2	Stark	13/35	-	ƒ 24.75
BM07	1	MSX Basic VPOKE/SPRITE	Stark	-	-	ƒ 27.50
BM11	1	MSX comp. & buitenwereld	Stark	-	-	ƒ 39.85
BM10	1	MSX Computer en printer	Stark	-	-	ƒ 27.75
BM13	1	MSX DOS handboek	Stark	-	-	ƒ 26.75
BM14	1	MSX DOS leerboek deel 3	Stark	-	-	ƒ 24.75
BM15	1	MSX Mach.taal handboek	Stark	-	-	ƒ 34.80
BM26	1	MSX Verder uitgediept	Stark	8/14	5/56	ƒ 24.10
BM33	1	MSX(2) ML overbrugd	Stark	-	-	ƒ 32.50
BM34	2	MSX/MSX2 mogelijkh.	Stark	10/76	-	ƒ 29.80
BM27	2	MSX2 Basic handboek	Stark	-	-	ƒ 57.05
BM28	2	MSX2 Disk/DOS handboek	Stark	-	-	ƒ 37.85
BM29	2	MSX2 leerboek deel 4	Stark	-	-	ƒ 24.75
BM30	2	MSX2 machinetaalhandboek	Stark	8/14	-	ƒ 42.90
BM31	2	MSX2 utility handboek	Stark	-	-	ƒ 30.05
BM32	2	MSX2 zakboekje	Stark	14	-	ƒ 27.75
BX31	1	Peeks, Pokes & truuks 1	Club	-	17/66	ƒ 13.75
BX32	1	Peeks, Pokes & truuks 2	Club	-	-	ƒ 14.75
BX29	1	Peeks, Pokes & truuks 5	Club	-	-	ƒ 17.75
BM16	1	Praktijkprg's	Stark	-	-	ƒ 24.75
BX30	-	Programmeren in MSX Basic	Club	-	27/31	ƒ 17.50
BM17	1	Q-Disk handboek	Stark	-	-	ƒ 23.70
BM18	1	Truuks en Tips 1	Stark	4/78	-	ƒ 25.15
BM19	1	Truuks en Tips 2	Stark	6/73	4/46	ƒ 25.15
BM20	1	Truuks en Tips 3	Stark	9/71	-	ƒ 25.15
BM21	1	Truuks en Tips 4	Stark	-	9/28	ƒ 25.15
BM22	1	Truuks en Tips 5	Stark	10/76	9/28	ƒ 25.15
BM23	1	Truuks en Tips 6	Stark	10/77	9/28	ƒ 25.15
BM24	1	Truuks en Tips 7	Stark	10/78	9/28	ƒ 25.15
BM25	1	Truuks en Tips 8	Stark	14/36	10/32	ƒ 25.15
DX25	-	Workshop 4 MSX (B+D)	Club	-	32/31	ƒ 50.00
BX24	-	Workshop 4 MSX (Boek)	Club	-	32/31	ƒ 30.00
DX23	-	Workshop 4 MSX (Disks)	Club	-	32/31	ƒ 25.00
BX38	-	Workshop 88	Club	-	22/19	ƒ 50.00

CASSETTES

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
CT07	1	Tasword MSX1	Filosoft	5/20	-	ƒ 95.00

DISKETTES

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
DX22	1	50 LOGO projecten	Club	-	25/79	ƒ 55.00
DA03	1	After the War	-	-	-	ƒ 19.95
DX33	-	Amazing cash	Club	-	32/25	ƒ 25.00
DX11	1	Apocalypso	Club	-	41/62	ƒ 25.00
DA01	1	Attacked/Wallball	TyneSoft	-	-	ƒ 19.95
DB02	2	Bastard	Xainsoft	-	23/14	ƒ 55.00
DB03	2	Block Terminator	-	36/22	-	ƒ 40.00
DX50	2	Boggle	Club	-	41/28	ƒ 25.00
DX34	-	Color screencopyset	Club	-	24/46	ƒ 45.00
DD01	1	Delta Basic disk	Filosoft	21/41	25/20	ƒ 95.00
DD02	1	Diskit	Filosoft	17/52	-	ƒ 69.00
DM10	2	DiskView 2	MST	-	39/76	ƒ 29.00
DX01	1	Dungeon II	Club	-	11/30	ƒ 25.00
DD61	2	Dyn. Publisher stempels 1	MCCM	-	-	ƒ 15.00
DD62	2	Dyn. Publisher stempels 2	MCCM	-	-	ƒ 15.00
DD63	2	Dyn. Publisher stempels 3	MCCM	-	-	ƒ 15.00
DD64	2	Dyn. Publisher stempels 4	MCCM	-	-	ƒ 15.00
DD65	2	Dyn. Publisher stempels 5	MCCM	-	-	ƒ 15.00
DD66	2	Dyn. Publisher stempels 6	MCCM	-	-	ƒ 15.00
DX49	1	Eggerland velden 1	Club	-	41/84	ƒ 15.00
DX52	1	Eggerland velden 2	Club	-	-	ƒ 15.00
DX02	1	Encyclopedie	Club	-	11/28	ƒ 45.00
DF02	2	FASTAN fact.	Stark	18/24	-	ƒ 300.50
DF05	2	FISTAN admin.	Stark	16/30	-	ƒ 300.50
DF12	2	Frantic	ANMA	57/24	44/57	ƒ 34.95
DX12	2	G.A.M.E.	Club	-	-	ƒ 30.00
DX13	2	Game Box	Club	-	-	ƒ 25.00
DX36	2	GameBuilder	Club	41/30	25/28	ƒ 40.00
DM13	2	Improve	MST	54	42/78	ƒ 29.95
DX18	2	Infinity	Club	-	-	ƒ 25.00
DM11	2	jANSI TSR en hulpprog.	MST	50	-	ƒ 20.00
DK04	2	KASTAN kaartenbak	Stark	14	-	ƒ 149.00
DX53	2	Kings Valley velden	Club	-	41/84	ƒ 10.00
DM15	2	Magnar	LOCATE	-	39/10	ƒ 45.00
DX14	2	MCBC BOX 1	Club	-	-	ƒ 25.00
DX20	-	MCBC BOX 2	Club	-	-	ƒ 25.00
DX40	2	MCBC II	Club	50/6	36/50	ƒ 90.00
DX41	2	MCBC set (DX40+DX15)	Club	-	-	ƒ 100.00
DX15	2	MCBC Userkit	Club	-	39/53	ƒ 10.00
DX37	2	Mr Fred	Club	-	24/62	ƒ 25.00
DX51	2	MSX Club PD Demo 1	Club	-	-	ƒ 10.00
DH04	1	Nevada Cobol	HiSoft	-	-	ƒ 49.00
DM14	2	Quintus (DOS2 nodig)	MST	-	-	ƒ 35.00
DS01	2	Sa-Zi-Ri	Reno	36/27	26/55	ƒ 49.00
DX10	1	Search for mum	Club	-	38/65	ƒ 25.00
DS02	2	SnelFaktuur 2.0	Stark	20/28	-	ƒ 149.00
DS08	2	Solitaire/Rubik's clock	Samosoft	-	-	ƒ 12.50
DX54	2	SoundBuilder	Club	-	-	ƒ 35.00
DX16	2	Super Game Box	Club	-	-	ƒ 25.00
DS04	2	Super Impose & Video	LOCATE	-	20/56	ƒ 95.00

Bestellijst LezersService vervolg

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
DX03	1	Superfont	Club	-	19/60	*f* 75.00
DS05	1	SuperKasBoek	Stark	-	-	*f* 149.00
DT01	1	Tasword MSX1	Filosoft	5/20	-	*f* 115.00
DT02	2	Tasword MSX2	Filosoft	11/26	33/40	*f* 149.00
DX17	2	The Valley	Club	-	39/62	*f* 25.00
DM12	2	Tracer	MST	54/40	42/54	*f* 29.95
DX04	1	Trans	Club	-	5/19	*f* 25.00
DT04	2	Troxx	ANMA	-	-	*f* 34.95
DM08	2	TSR ontwikkeldisk	MST	-	-	*f* 39.00
DM09	2	TSR Verzameldisk 1	MST	48/55	-	*f* 29.00
DX98	1	Turbo Screencopy Epson	Club	-	8/28	*f* 35.00
DX99	1	Turbo Screencopy MSX	Club	-	8/28	*f* 35.00
DX06	1	Verzamelde spelprog's	Club	-	15/36	*f* 25.00
HARDWARE						
HR02	1	Diskinterface NMS1200	Philips	-	-	*f* 299.00
HM01	1	Miniware Modem M4000	Miniware	53/26	-	*f* 59.00
HS03	2	SCSI Interface + DOS2	MK PD	-	-	*f* 295.00
H704	2	Turbo 7 MHz print 8245	Digital KC	44/55	-	*f* 60.00
H702	2	Turbo 7 MHz print NMS	Digital KC	44/55	-	*f* 60.00
H703	2	Turbo 7 MHz print Sony	Digital KC	44/55	-	*f* 60.00
ROM'S						
RS05	1	Space Camp	Pack In	-	-	*f* 33.00
RS06	2	Super Mirai	-	-	-	*f* 49.50

Losse nummers van zowel MSX Club Magazine als MSX Computer Magazine kunnen natuurlijk ook besteld worden. Ze zijn echter niet allemaal meer op voorraad. Hieronder staat een overzicht van de nummers die verkrijgbaar zijn. Het bestelnummer van MSX Club Magazine bestaat uit de code MM gevolgd door het nummer van het blad, terwijl de code voor MSX Computer & Club Magazine bestaat uit de code MN gevolgd door het nummer van het blad.

MSX Club Magazine, nummers die u kunt nabestellen:
(De met grijs gemerkte nummers zijn uitverkocht)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44						

MSX Computer (& Club) Magazine, nummers die u kunt nabestellen:
(De met grijs gemerkte nummers zijn uitverkocht)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61									

Naast het bestellen van complete nummers is het ook mogelijk om artikelen uit de verschenen, ook de niet meer leverbare, magazines na te bestellen. Geef het magazinenummer en de paginas op in de bestellijst . We sturen u dan fotokopiën van de desbetreffende artikelen. Hiervoor wordt *f* 5,- per artikel berekend. Eén van de mogelijkheden om artikelen te vinden is de MCM index (bestelnummer MI01) die alle artikelen uit MSX Computer Magazine 1 tot en met 50 bevat. Er wordt gewerkt aan een volledig over-

Bestelbon

(Een fotokopie van onderstaande bon mag ook gebruikt worden.)

Bon bij MSX Computer & Club Magazine 64

Wilt u hieronder aankruisen wat voor u van toepassing is;

- ☐ Is betaald per giro, datum invullen a.u.b. .... op gironummer 6172462
- ☐ Ik stuur een Eurocheque of Girobetaalkaart mee.
- ☐ Stuur mij de zending onder rembours (niet voor België).
- ☐ Ik wil tevens een abonnement op MCCM en stuur de abonnementenbon tegelijk met deze pagina op.

Handtekening:

....

Bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers

Uw gegevens (invullen in blokletters a.u.b.):

Naam: ______________________

Adres: ______________________

Postcode: __________

Woonplaats: ______________________

Telefoon overdag: ______________________

U kunt uw bestelling hieronder invullen

Artikelcode	aantal	prijs
________	___	________
________	___	________
________	___	________
________	___	________
________	___	________
________	___	________

totaalbedrag bestelling ________+

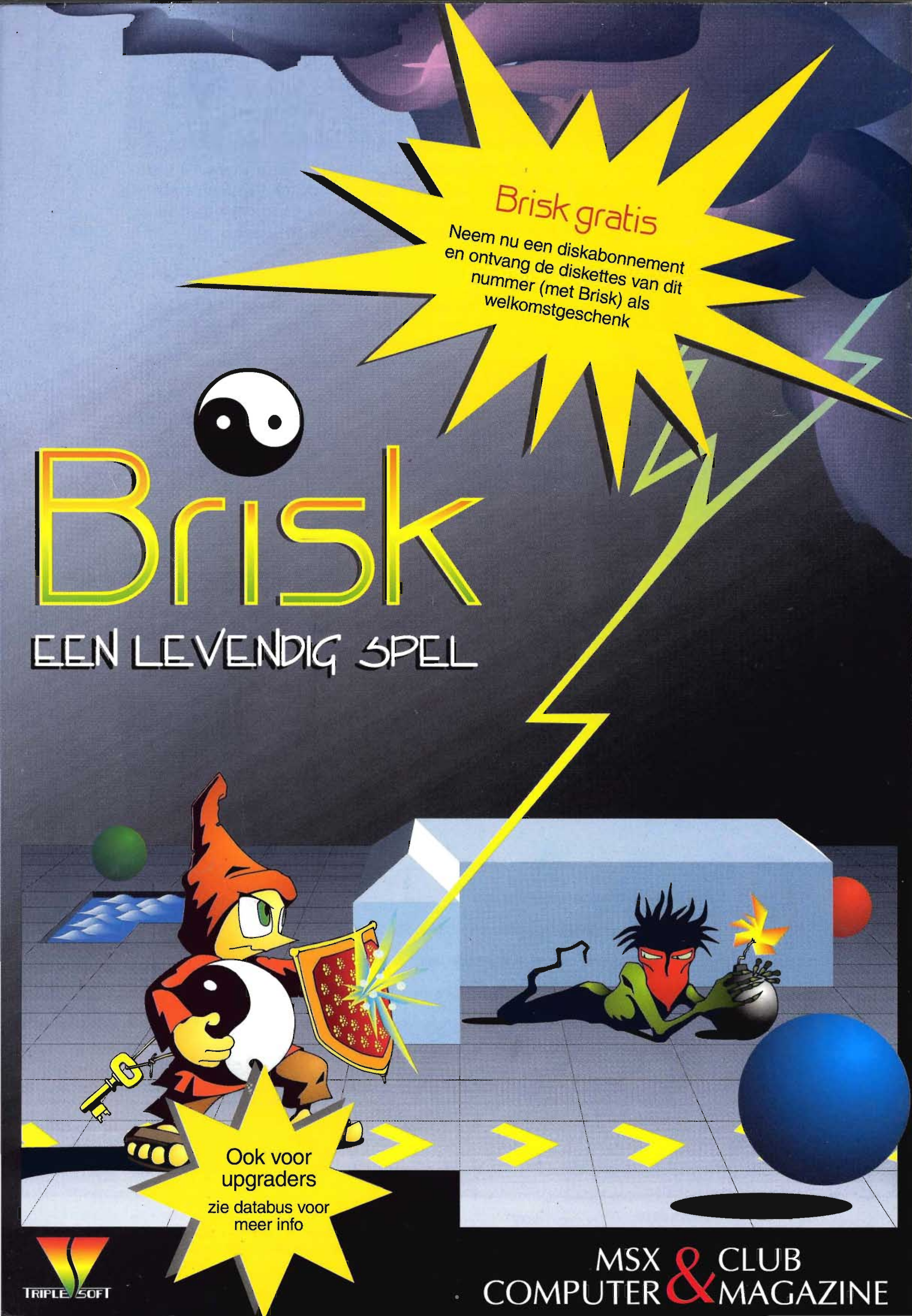
Abonneekorting 5% ________–

Abonneenummer: ....

Subtotaal ________

Verzendkosten (incl. verzekering/rembours):
U betaalt *f* 5,- bij bestellingen tot en met *f* 50,- ,

Opsturen aan: Aktu Publications B.V., Postbus 2545, 1000 CM Amsterdam


Brisk gratis
Neem nu een diskabonnement en ontvang de diskettes van dit nummer (met Brisk) als welkomstgeschenk
Brisk
EEN LEVENDIG SPEL
Ook voor upgraders
zie databus voor meer info
TRIPLE SOFT
MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE